мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

Апрель 2002

№ 4

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Heroes of Might & Magic 4

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Dungeon Siege

No One Lives Forever 2

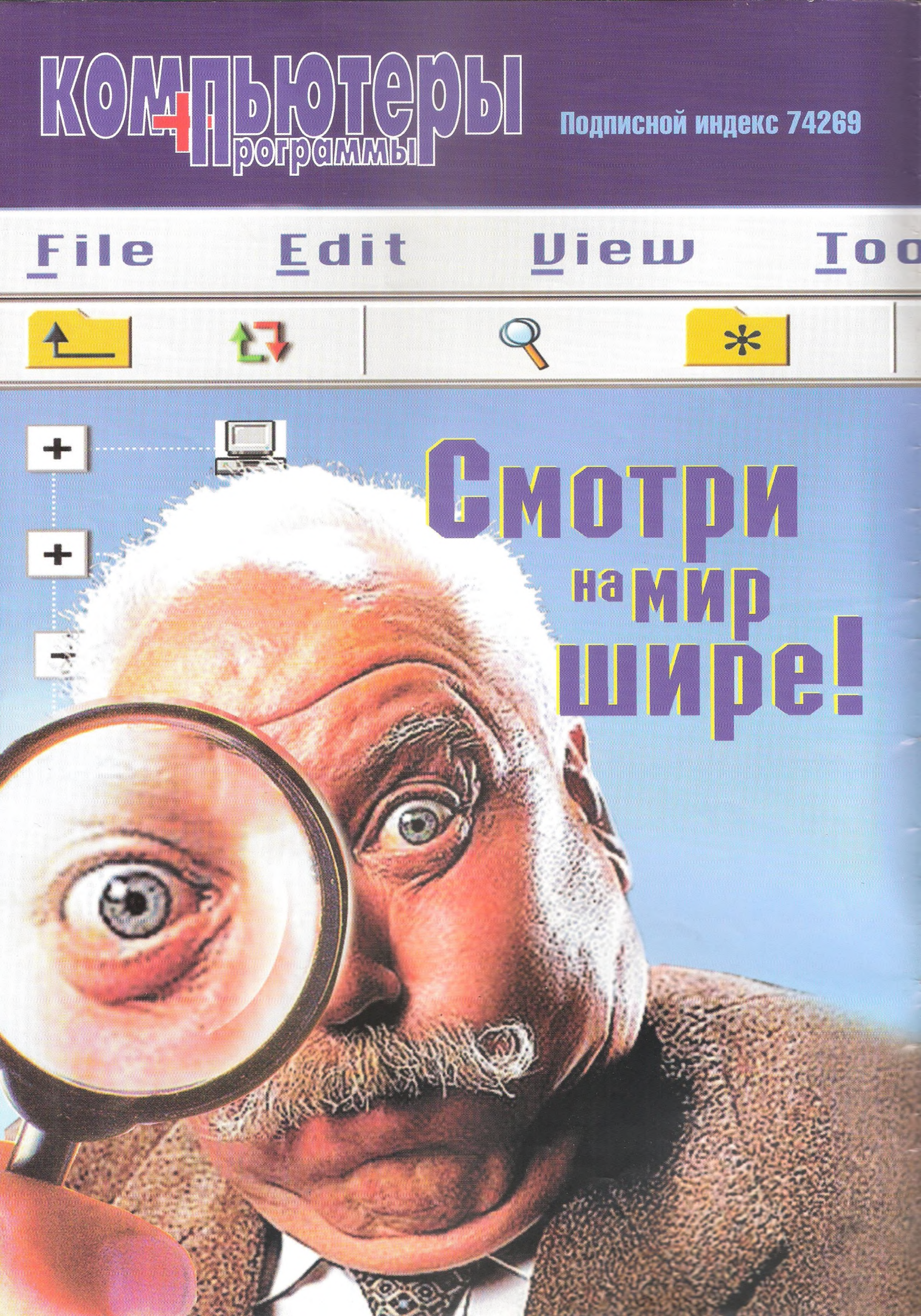
Tony Hawk's Pro Skater 3

S.W.A.T.: Urban Justice

ISSN 1609-9001

9 771609 900008 04>

Подписной индекс — 23852

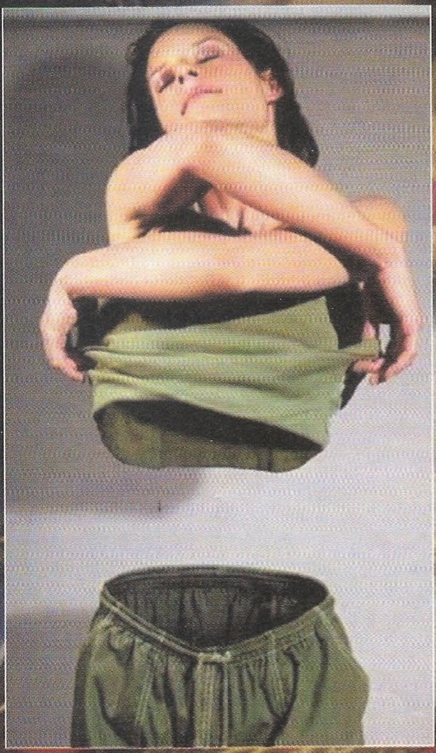

Компьютеры+Программы
Подписной индекс 74269
File
Edit
View
Too
Смотри на мир шире!

INTRO

Вы, наверное, ждете, что вас сейчас начнут поздравлять с каким-нибудь Днем смеха. Или, может, вы думаете, что апрельский номер должен быть наполнен разными хохмами, заморочками и приколами? Статья о приставке Xbox 4, эксклюзивные скриншоты из пятого Doom'а или, на худой конец, новости о том, что в Запорожской области открылся завод по производству джойстиков на воздушной подушке. Фигушки! Ничего такого и близко не будет. Как не будет и умопомрачительных трехстраничных кодов к играм на восьмибитную приставку Денди, рассказов о виртуальной любви и приколов в стиле «А вы знаете, что в новой игре с Ларой Крофт главная героиня по ходу превратится в усатого мужика?».

Просто мы не любим шуток «к первому апреля». Я бы сказал, мы шуток совсем не любим. В цирк и на концерты Петросяна в детстве не ходили, клоунов забрасывали гнилыми помидорами, а во время передачи «Аншлаг! Аншлаг!» у нас начиналось нервное подергивание конечностей.

Так что читайте апрельский номер «Шпиля!» — самого серьезного научного журнала. В этом номере вы найдете статьи по кибернетике и системному анализу, физике твердого тела, орбитальному гирокомпасированию, динамическому анализу инфляционных процессов с использованием эконометрических моделей, а также много другой полезной информации.



Дальше — больше!

Содержание

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует;
3-4 — полный отстой;
5-6 — стоит поиграть для общего развития;
7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
11 — шедевр. Обязательно купите;
12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ИгроPanorama

Grand Theft Auto III

Издательская корпорация Take-Two Interactive сегодня официально объявила дату выхода «симулятора угонщика» *Grand Theft Auto III* для платформы PC. Итак, согласно пресс-релизу GTA3 выйдет в мае 2002 года. Герою предстоит стать знаменитым преступником, выполнив предварительно более восьмидесяти «сюжетных» и пятидесяти «случайных» (необязательных) миссий, среди которых не только угоны автомобилей, но и убийства, диверсии, слежка и прочее. Арсенал нашего героя значительно пополнился — теперь мы можем ответить копам и конкурирующим бандитам очередью из M16, выстре-



лом из гранатомета или струей пламени из огнемета. В Украине, странах СНГ и Балтии Grand Theft Auto III будет издавать компания «Бука». Что ж, с нетерпением ожидаем этот мегахит, с момента старта на PS2 в октябре прошлого года разошедшийся более чем четырехмиллионным тиражом!

Commandos 3

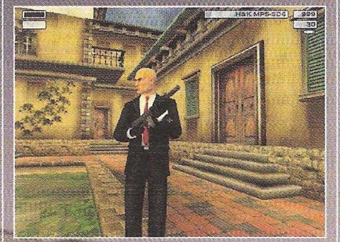
По сообщению немецкого издания *PC Games*, компания Pyro Studios при непосредственном давлении Eidos Interactive прекратила все работы над официальным дополнением к *Commandos 2*, сосредоточив основные усилия на создании третьей части популярного сериала. На данный момент доподлинно известно, что игра будет использовать полностью трехмерный движок от другого проекта Pyro — Praetorians — и появится не ранее второй половины 2003 года.

Hitman 2: The Silent Assasin

Печальная новость для всех поклонников жанра «экшн» — компания Eidos Interactive снова перенесла дату выхода «симулятора киллера» *Hitman 2: The Silent Assasin*. Теперь релиз запланирован на сентябрь 2002 года. Причины те же — разработчики из компании IO Interactive хотят получить дополнительное время на отладку и тестирование игры.

Новые подробности о Black and White 2

Итак, для разработки второй части этой необычной игры была основана целая студия, которую недолго думая назвали Black and White Studios. Возглавляет ее Джонти Барнс, старый соратник Питера Мулине, а состав разработчиков таков: треть из Lionhead, треть пришла из других компаний, остальные — «новая кровь», молодые таланты. Делать *Black and White 2* начали еще в прошлом году. Игрок прибывает в совершенно новый мир, в котором идет жестокая война. Именно от вас зависит, будет ли огонь кровавого безумия разгораться все сильней, или же жители обретут наконец спокойствие. Наше божественное животное теперь сможет использовать предметы — например, научится обращаться с оружием и даже носить одежду. Битвы приоб-



ретут эпохальный размер — на одном поле брани смогут сойтись несколько тысяч поселенцев. Они станут немного наглее и в случае конфликта смогут атаковать ваше животное. Мулине пояснил: «Это вроде сражения Давида и Голиафа». Кстати, несколько программистов уже трудятся над *Black and White 3* (!), разрабатывая технологическую базу для будущего проекта. А еще одним нововведением второй части станет нелинейный сюжет, который подразумевает, что одну и ту же проблему теперь можно будет решить разными путями.

Eclipse

В недрах известной компании Konami назревает очередной шедевр. *Eclipse* — невероятно засекреченный проект, который будет эксклюзивным для GameCube. Над новой игрой работает легендарный Хидео Кожима (Hideo Kojima), дизайнер Metal Gear Solid (и еще десятка хитовых игр). Гений заметил, что его очень волнует тема родителей и детей, поэтому он планирует сделать игру об отце и его сыне. Как заявил представитель Konami, Югатаби Киденми (Yugatabi Kidenmi): «Eclipse — игра о наследии, о судьбах людей. О том, как человек может расти в тени своего отца или, наоборот, затмить его. Тема игры навеяна сыном Хидео — она так же и о том, как сам Кожима пытается вырасти из Солида Снейка и гигантских мехов. Не думайте, что это будет очередной детский проект с облачками и овечками — вас ждет истинная игра от Хидео — серьезная, глубокая и ироничная, как и предыдущие его работы».

Выход Eclipse (название может еще измениться) назначен на 2004 год...

The Elder Scrolls III: Morrowind

В «вопроснике» официального сайта фэнтезийного ролевого 3D-проекта *The Elder Scrolls III: Morrowind*, разрабатывающегося компанией Bethesda Softworks, случилось небольшое обновление. В FAQ'е появилась уточненная информация по поводу даты выхода этой долгожданной игры — теперь вместо весны *2002 года* в качестве даты релиза фигурирует май 2002. На территории Украины, СНГ и стран Балтии локализованная версия «Морровинда» выйдет стараниями компании «Акелла» и фирмы «1С». Примерная дата выхода русского «Морровинда» — лето 2002 года.

Doom III

Ребята из id software, подумывают над тем, не сделать ли *Doom III* эксклюзивом для Xbox. Возможно все же, что Doom III выйдет позже и для ПК, но с задержкой, минимум, в год. Кроме того, Microsoft пытается уломать id software сделать *Quake IV* (и продолжения) игрой только для Xbox. Думаю, что после этого новости о эксклюзивных для Xbox *Star Wars: Galaxies* (прощай, ПК!), *Virtua Fighter 4.1* и ВСЮ серию *Mechwarrior* не покажутся вам чем-то невероятным.

Indus3

Куда движется игровая индустрия?

В преддверии крупнейшей международной выставки *E3 2002* неигровые издания все чаще обращают внимание на большие фигуры из игрового бизнеса. Большая часть вопросов вращается вокруг текущего положения вещей на рынке игровых приставок и прогнозов будущего развития. Подобные темы предопределили и своих экспертов: это представители трех конкурирующих компаний (Microsoft, Nintendo и Sony), а также разработчики, тесно сотрудничающие с последними. Так, на прошедшей в Сиэтле конференции *«Gamer's Summit»*, репортеру издания «Seattle Times» удалось пообщаться с новым исполнительным вице-президентом по маркетингу Nintendo of America, Питером МакДугласом.

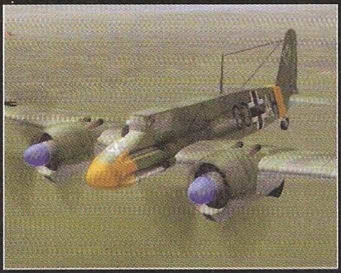
В коротком интервью Питер поделился планами компании относительно грядущей выставки E3 2002, отметив при этом, что никакого особого фокуса на онлайновые игры, как это делают Microsoft и Sony, Nintendo делать не будет. «На данном этапе развития индустрии онлайн для роста не нужен»,— считает МакДуглас. Поэтому основной акцент Nintendo на грядущей экспозиции делается непосредственно на игры — это, в первую очередь, продолжение игровых серий *Mario*, *Zelda* и *Star Fox*. МакДуглас отмечает, что подобные эксклюзивные для одной платформы игровые серии все реже и реже встречаются на рынке. Это происходит потому, что независимым разработчикам без поддержки крупных компаний с каждым годом становится все труднее удержаться на плаву лишь за счет одной платформы. В то же время с точки зрения маркетинга эксклюзивные игровые брэнды — сильнейший инструмент, роль которого в формировании потребительского спроса нельзя недооценивать.

На вопрос о конкурентной борьбе с Microsoft и Sony МакДуглас ответил достаточно уклончиво. По его мнению, Xbox довольно успешно реализовала задачу перетягивания PC-аудитории на свою сторону, а Sony со своей Playstation 2 очень плотно осваивает рынок хардкорных игр. И то, и другое идет вразрез с политикой Nintendo. По словам МакДугласа, Nintendo стремится делать отличные игры, понятные всем категориям игроков.

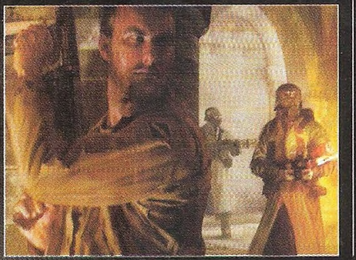
Кстати, насчет качественного определения «отличные» — МакДуглас также вставил словечко в защиту родной компании. Питер считает, что игры, в которых просто совершенствуется уровень графического исполнения, не могут считаться элементами роста индустрии в целом. «Нам нужны хорошие игры, но нам не нужно 150 одинаково красивых раллийных симуляторов»,— говорит МакДуглас. Эксперимент, в частности — жанровый эксперимент, в данном случае более приемлемый вариант для Nintendo. К примеру, жанр игры *Pikmin* с позиции уже устоявшихся газетных штампов определить довольно проблематично»,— полагает Питер. Из представленных на «Gamer's Summit» проектов в разряд «отличных игр по МакДугласу» попала еще *Animal Crossing*, также разработанная внутренней студией Nintendo.

В заключение Питер МакДуглас поделился ожиданиями от североамериканского рынка на ближайшие четыре года. До того как GameCube сменит более совершенный родственник, Nintendo планирует продать 20 милн. этих приставок только в США и Канаде.

По материалам зарубежных интернет-изданий







Горячая десятка

самых популярных игр в мире

PC
- FIFA Soccer 2002
- Flight Simulator 2002
- ИЛ-2 Штурмовик
- Return to Castle Wolfenstein
- Civilization III
- NHL 2002
- Serious Sam: The Second Encounter
- Heroes of Might and Magic IV(new)
- Dungeon Siege (new)
- Jedi Knight II: Jedi Outcast (new)

PlayStation
- Madden NFL 2002
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Fear Effect 2: Retro Helix
- FIFA 2002
- Final Fantasy Chronicles
- MLB 2002
- Triple Play Baseball
- X-Men: Mutant Academy 2
- Point Blank 3
- Dance Dance Revolution

PlayStation 2
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
- Grand Theft Auto III
- NFL 2K2
- Twisted Metal: Black
- SSX Tricky
- Gran Turismo 3: A-Spec
- Final Fantasy X
- NBA Street
- Madden NFL 2002

Dreamcast
- NBA 2K2
- NFL 2K2
- Unreal Tournament
- Shenmue II
- Sega Bass Fishing 2
- Sonic Adventure 2
- Crazy Taxi 2
- Daytona USA
- Fatal Fury: Mark of the Wolves
- Tennis 2K2

Название: No One Lives Forever 2
Разработчик: Monolith Production
Издатель: Vivendi Universal
Жанр: shooter
Дата выхода: октябрь 2002 года

Перестрелки в стиле ретро

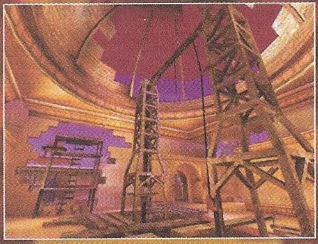
Полтора года назад появилась первая часть этой игры, ставшая одной из лучших 3D-action года. Много в ней было хорошего. Например, хорошее воспроизведение стиля шестидесятых, тонкий юмор, прикольный сюжет и много мини-игр. А продвинутый движок LithTech 2.5 делал игру довольно красивой. Конечно же, были и графические баги, из-за которых игра не достигла достойных ее высот.

Но самым главным был, конечно же, основной игровой процесс. А по этому параметру *Operative: No One Lives Forever* — самый что ни на есть забойный шутер.

С середины прошлого года пошли разговоры о второй части игры. Единственное, что не подвергалось сомнению, это личность главной героини. Очаровательна шпионка Кейт Арчер, сотрудница секретного британского агентства, снова будет бороться со всякой нечистью из глобальной террористической организации. Причем личность шпионкb так впечатлила девелопперов, что, поговаривают, Кейт даже может появиться в других играх. Не только героиня, но и сама аура игры сохранится. Сумасшедшие шестидесятые, показанные в пародийном стиле а ля Остин Пауэрс глубоко запали в души геймеров.



Стиль ведения поединков останется, скорее всего, таким же «до боли шутерным», как и в первой части. Хотя создатели и обещают что-то вроде *Thief*, достаточно вспомнить первую часть игры. Там разные шпионские штучки не очень-то удавались вследствие продвинутости AI соперников (точнее, их слуха, зрения, нюха и способности играть в шахматы вслепую). Количество уровней — около шестидесяти.



Графической стороной дела займется движок LithTech — вернее, новая его версия LithTech Jupiter System, полностью поддерживающая возможности DirectX 8. Что это даст нам в игре? Детализацию различных элементов графики, улучшение мимики, большую интерактивность среды. Но больше всего впечатляет эффект динамической деформации поверхностей.

Для того чтобы продемонстрировать новый движок, создатели выпустили на просторы Сети пару роликов, нарезанных из фрагментов **No One Lives Forever 2**. Большинство анонсированных скриншотов тоже базируются на этих фрагментах. Судя по ним, игра, находящаяся пока на ранней стадии разработки, должна снова получиться очень красивой и графически разнообразной. Особенно здорово выглядят фрагменты с использованием водных поверхностей. Среди уровней можно заметить скалистые местности, японскую деревушку, заснеженные ландшафты, лес и заброшенный дворец.



Пожелаем разработчикам настойчивости и будем надеяться, что No One Lives Forever 2 появится на полках уже в этом году.

Игорь Предко







Название: Paradise Cracked
Разработчик: MiST land
Издатель: Buka
Жанр: RPTC (Role Playing Tactical Combat)
Дата выхода: 30 мая 2002

Время ломать

Да, наломали дров, вот уже и Рай хакнули. До такого еще вроде никто не додумывался — коды доступа к раю искать. Ну, может, не все так трагично — ведь речь-то идет о компьютерной игре, вымысле «электронного» масштаба… Короче, надо срочно разобраться, чего там вскоре грядет.

Для начала объясню, что там в графе *жанр* нарисовано. Жанр RPTC (читай расшифровку вверху) определили сами разработчики. Вы уже поняли, что это пошло не от определения типа Rozovyi Piatnistyi Tulen Controller. Дело в том, что такой жанр сформировался от смешения в игре **Paradise Cracked** таких шедевров как *X-Com, Incubation, Jagged Alliance* и *Fallout Tactics*. Можете представить, на что авторы покусились.

Известно, что сюжет игры сводится к вашим (главного героя, разыскиваемого поли-



цией за какую-то пакость) прогулкам по огромному мегаполису и по его этажам (которые, кстати, будут соответствовать главам сюжета). По заявлениям все тех же авторов, сюжет будет полностью нелинейным с полной свободой выбора действий и соответствующим разворотом событий. Кроме того, можно будет забить на сюжетную линию и попросту погулять по миру.

Если кому-то интересно, сколько времени он проведет за Paradise Cracked, и сколько серий мультфильма «Сучасне Рокове життя» пропустит из-за игры, то вот вам статистика. Учитывая, что в каждом игровом эпизоде наштамповали по



6-9 громадных уровней, можно предположить, что при самом стремительном марш-броске по уровням (притом, что уровней сложности не будет) на каждый из них понадобится 5-8 часов реального времени — итого, как минимум, 60 часов. Но, думаю, вы же понимаете, что нельзя играть и не поговорить о жизни с NPC, не прицениться в магазинах, не поразмяться с оборзевшими «гопниками»…

Что касается игрового процесса, то мгновенно переноситься из одного края эпизода в другой нельзя. Для этого придется пройти все уровни, лежащие между ними. Но (я ведь уже говорил о нелинейно-



сти) зачищать территорию от действующих лиц не обязательно. Конечно, по сюжету придется валиться с боссами, но даже их можно будет обойти, выполнив в нужном месте нужный квест. А так — гуляйте, отдыхайте, набирайте экспу.

И хоть бродить по миру можно, никого не трогая,— но все же, зная, что у тебя под плащом двуствольный шотган, чувствуешь себя более уверенно. Так вот об этой уверенности. Для оружия и снаряжения придумали *мин.* Интеллект и мин. Силу. Этот ход был задуман для сохранения игрового баланса, потому что, для того чтобы купить Хакеру какую-нибудь пушку, следует просмот-









реть параметры *Интеллекта* и Силы. И, чтобы не ругать его потом за тонкую кишку, лучше вручить это орудие штурмовику или воину.

Самого же weapons около полусотни видов, отличающихся калибром заряда (12 калибров по 5-7 видов зарядов). Плюс к этому — куча дополнительных причиндалов. Короче, в темноте страшно вам быть не должно ☺.

И снова возвращаюсь к игровой нелинейности, на этот раз — к важной РПГ-составляющей. К квестам. Мне уже начинает надоедать утверждение об абсолютной непредсказуемости поворотов событий, и квесты только поддают сюда жару. Разные NPC дают разные задания, но существует много переплетающихся заданий, когда приходится реально выбирать, на кого же работать. В зависимости от вашего выбора не только сюжет будет развиваться каким-то определенным образом, но и может поменяться тактика игры вообще. При этом некоторые игровые места могут открыться вам лишь в определенном случае — после общения с персонажами и выполнения конкретного задания. Добавлю сюда только то, что разработчики сами иногда удивляются AI, так как создали его по принципу нечеткой логики.

Интерактивность, умная физическая модель — без проблем. Начнем с того что вы сможете погонять на самых разных махинах. Кроме того, эта техника еще и прекрасно стреляет со своего родного оружия (догадайтесь, насколько она будет мощнее переносной), а еще, на радость садистам, она прекрасно может давить неприятеля.

Продолжением интерактивности можно назвать практически полное взаимодействие с объектами. В домах можно крушить мебель, бить окна — хотя дом разрушить вам все же не удастся. Пули попадают в цель с учетом точности, а также позы стрелка. Гранаты закидываются из-за угла, можно бросить нею о стену, рассчитав отскок и дальнейшее попадание во вражеское «кубло».

Ну что, интересно вам, с кем предстоит бой держать и хлеб кушать? В основном это обычные люди, но кроме них есть еще и самые разнообразные роботы. Недостатком последних является их программируемость, а так как в вашей команде есть хакер, то, думаю, понимаете, чем это грозит бедной железяке... Что касается старых добрых монстров, то таковых в игре не будет, и можно сделать вывод, что разработчики внимательно прочли наше Intro во 2-м номере за 2002 год ☺.

Теперь о наших героях. Играть можно партией до 6 персонажей. Здесь сразу нужно определиться, как именно вы будете проходить игру — в зависимости от количества персонажей поступление и распределение экспы может значительно колебаться. Разработчики советуют играть 3-4 персонажами, так как именно в этом случае можно ощутить весь игровой драйв.

Относительно конкретного героя, то он не обладает определенными умениями. В начале игры каждому персонажу дается установленный набор параметров, изменяющихся при повышении уровня. Экспу же за повышение уровня можно раскидать на *Силу, Ловкость, Точность, Зрение, Здоровье, Интеллект* и *Технику*. При этом количество очков напрямую связано с типом персонажа. Плюс ко всему — повышать параметры можно еще и путем втыкания в себя различных имплантантов. Хотелось бы еще заметить, что персонажи по-разному будут реагировать на определенные события и объекты.

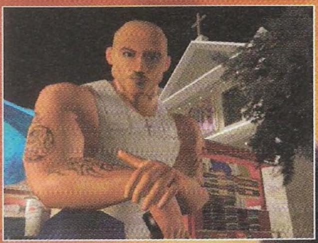
Вы знаете, проанализировав всю доступную инфу по *Paradise Cracked* я уже начал ее ожидать. По-моему, должна получиться если не маленькая игровая революция, то, как минимум, очень играбельный хит. По крайней мере, авторы пичкают нас такими захватывающими подробностями, что не ждать игру просто негигиенично ☺.

Юрий Гладкий





Название: S.W.A.T.: Urban Justice
Разработчик: Sierra Studios
Издатель: Sierra Studios
Жанр: Tactical/Action
Дата выхода: 17 сентября 2002



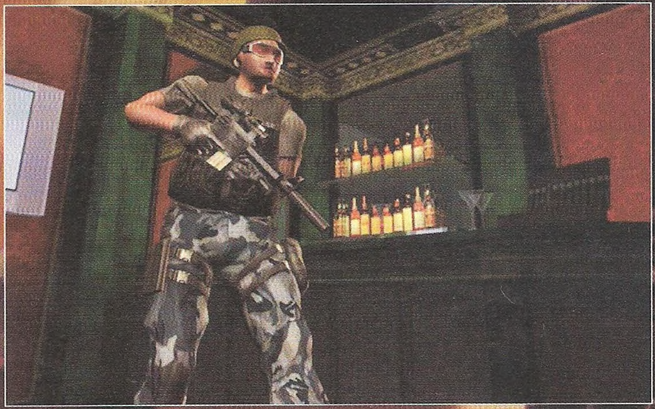


Городские санитары

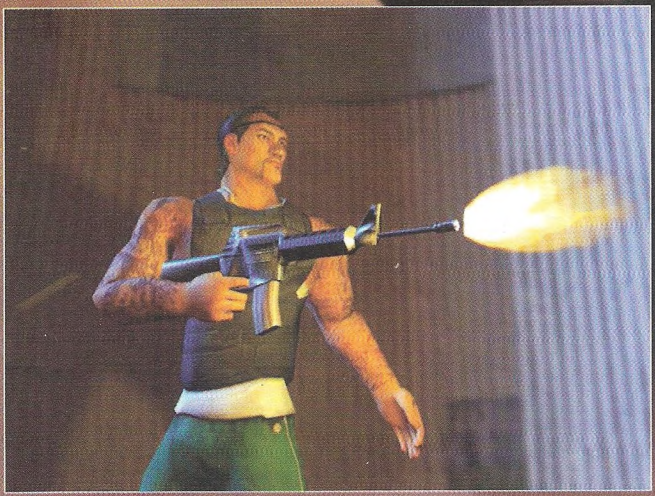
Ну, кто на этот раз хочет порадовать нас чем-то вкусненьким? А-а-а, ребята из Sierra Studios! Как же, как же, наслышаны. Что на этот раз? Неужели снова *S.W.A.T.*? Судя по всему, теперь уже четвертый. Хотя...

Название **S.W.A.T.: Urban Justice** показывает, что разработчики, скорее всего, решили отойти от привычной концепции игры. А при более тесном знакомстве с будущим проектом все становится на свои места. Вспомните, пожалуйста, *S.W.A.T. 3*. Вспомнили? Игра, без сомнения, хорошая, но, не правда ли, чего-то в ней не хватало? Точное следование строгим полицейским правилам и, соответственно, ограничение на использование определенного снаряжения и зубодробительных приемов наложило свой отпечаток. Реализм, конечно, штука хорошая, но жертвовать ради него играбельностью...

Итак, почему S.W.A.T: Urban Justice будет не просто сиквелом? Прежде всего, эта игра, в отличие от предыдущих частей серии, не будет иметь официальной лицензии Департамента полиции Лос-Анджелеса. Неужели разработчики заполучили лицензию Департамента полиции Житомира? Нет, просто теперь ваш отряд, силами которого славный город Лос-Анджелес будет защищен от криминального беспредела, называется не *LAPD S.W.A.T.*, как раньше, а просто и незатейливо — *LA S.W.A.T.* Кому-то из вас исчезновение букв «PD» (полицейский департамент) может показаться несущественным. Но на самом деле это позволяет сделать огромное количество нововведений, не превращая при этом Urban Justice в обыкновенную аркаду. Не ждите, что теперь бандитские пули станут менее смертоносными, а в руки каждому из бойцов отряда выдадут по три рокет-ланчера. Не надейтесь также, что зачитывать права придется яйцеголовым инопланетянам, только вчера прилетевшим к нам с Альфы Центавра, но уже успевшим ограбить китайскую закусочную.

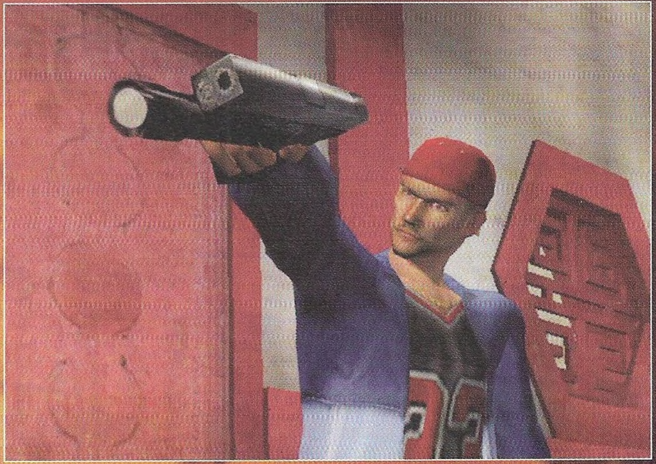


Главным для нас станет огромное разнообразие доступного оружия. Причем его количество не просто возрастет — теперь это оружие можно будет модифицировать. Ну, например, прикручивать новые ручки или дополнительные магазины, устанавливать оптические и лазерные прицелы, глушители и компенсаторы — всего не менее 6-ти типов апгрейдов, причем в каждой категории много вариантов. Точное число видов оружия пока неизвестно, но разработчики планируют включить чуть ли не все распространенные в наше время «стволы». Вот лишь некоторые из них: *винтовки* и *автоматы* MP5SD, MP5K, MP5 PDW, UMP45, M4 RIS, H&K G3, H&K G36C, P90, Steyr Aug, M4A2, AK-47, AK-74У, AN94, Super 90; *пистолеты* Glock 21, Glock 19, FN57,









Colt 1911, M9, Beretta 93R, USP 40…

Стрелять, кстати, можно будет с двух рук и из разного оружия.

Однако модифицировать можно будет не только вооружение. Можно оснащать бойцов спецподразделения различными шлемами и бронежилетами, камуфляжем, противогазами, светозащитными очками и т. п.; выбирать разные типы боеприпасов (например, резиновые пули) и даже разные типы наручников (не удивлюсь, если разработчики включат в игру различные типы кожаных плеток и других не менее интересных и полезных в борьбе с организованной преступностью приспособлений ☺). Впрочем, поскольку реализм в игре остается на высоте, не ждите, что можно будет запросто нагрузить на себя (или на товарища) килограммов эдак с двести. То есть нагрузить-то, в принципе, можно, но как вы под таким грузом двигаться будете? Впрочем, этот аспект моделировался и раньше, однако Urban Justice — первая игра, в которой вес оружия и снаряжения не только влияет на физические возможности персонажа, но и реально уменьшается, по мере того как вы расстреливаете боезапас, кидаете гранаты и т. п. Кроме того, при формировании команды вы сможете выбрать для каждого из ее членов один из шести наборов физических параметров (4 мужских и 2 женских), которые определяют скорость, силу, способность выносить боль и т. п. Кстати, тело каждого персонажа делится на 29 зон — для точного моделирования ранений и повреждений. Правда, будет ли этот элемент реализован так же наглядно, как в *SoF*, еще неизвестно.

События Urban Justice разворачиваются в 2006 году — через год после событий, имевших место в третьей части игры. Лос-Анджелес готовится с размахом отпраздновать свое 225-летие — событие безусловно знаменательное во всех отношениях. «Помочь» в проведении торжеств готовятся и крупнейшие гангстерские группировки — *Loco Riders, Krazy Boyz* и *Compton 187*. Вы же, как командир подразделения специальных войск, должны будете урегулировать ситуацию и восстановить порядок на улицах города, которые, кстати, воссозданы в игре с поразительной точностью. На протяжении 16 миссий кампании ваш отряд будет иметь дело с бандитскими разборками, накрывать притоны, предотвращать ограбления банков, угоны автомобилей, покушения на высокопоставленных особ. Короче говоря, на ваши плечи возложена задача хранить покой и сон жителей Лос-Анджелеса.

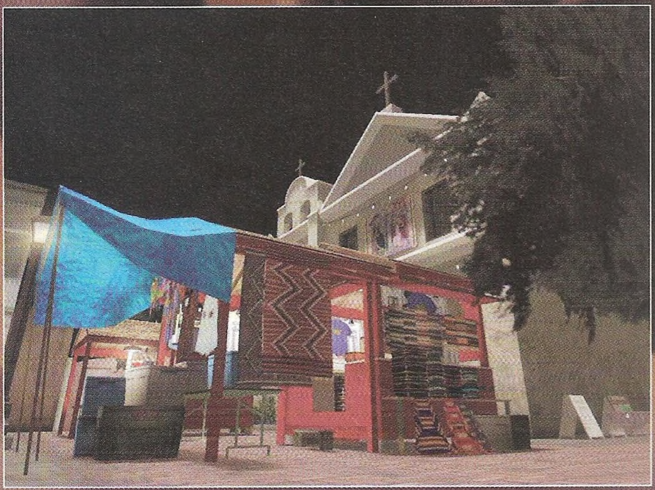
Разработчики обещают, что действие в миссиях станет более динамичным, чем раньше. Ваши подчиненные будут намного инициативнее, так что не надо будет отдавать им приказы на каждом этапе операции. Достаточно дать общее распоряжение, а дальше ребята сами сделают то, что от них требуется.

Графически игра делается на новом движке *Takedown 3D* и полностью отвечает теперешним стандартам. Попиксельное освещение, позволяющее создавать высоко реалистичные световые эффекты, отличная реализация разлетающихся частиц, 5000 полигонов на моделирование одного персонажа — все это мы увидим в будущей игре, а пока смотрим на скрины и предвкушаем.

Также стоит ожидать восемь различных режимов мультиплеера, включая простой, дезматч, разборки между командами, миссии по охране и эскорту и кооперативный режим с поддержкой до 24 игроков.

В заключение стоит напомнить, что *S.W.A.T. 3.* имел несчастье выйти одновременно с несколькими хитами жанра FPS (*Quake III Arena, Unreal Tournament, Rogue Spear, Rainbow Six*) и получил меньше внимания публики, чем заслуживал. Думаю с Urban Justice подобного не случится, и Sierra должна наверстать упущенное, тем более что все предпосылки для этого имеются.

Андрей Гайдут





Название: Asheron's Call 2
Разработчик: Turbine Entertainment
Издатель: Microsoft Games
Жанр: MMORPG
Дата выхода: 15 марта 2003 года

Странные дни

Говорят, ничто так не затягивает, как семечки, сливовое варенье с молоком и онлайновые игры. Ну, первыми двумя вещами вы как-нибудь сами себя обеспечивайте, а вот о последнем, то бишь об онлайновых играх, мы уж вам порасскажем (все-таки не приложение к *«Домашнему очагу»* читаете).

В этот раз поведаем вам об одном продолжении...

Для начала, как это принято в узких кругах, о сюжете. В общем, есть у нас (еще с первой части) некий мир *Dereth*, в котором, спустя несколько столетий после событий первой части, и разворачиваются события. Скажу вам по секрету, что этот мирок пережил что-то типа ядерной войны, и все те, кто выжил, начинают новую и, как они надеются, красивую жизнь. Короче, поросята жили мирно и счастливо, пока не пришел волк...

Вот на таком веселеньком фончике будут развиваться самые невероятные события, среди которых не только общение с другими героями, но и нападений разной нечисти, и противостояние природным бедствиям. Кстати, как известно, самые «крутые» геймеры и сами смогут делать разные масштабные бедствия.

...И создал игрок персонажа, и выбирал он из трех рас: *людей*, приматоподобных *lugians* и мистических *tumeroks*... А теперь о том, что же игрок выберет, ведь каждая раса в чем-то определенном удалась. К примеру, люди наиболее преуспели в бою на расстоянии (в метании, стрелковом деле и т. п.). Что касается обезьян, то они «мочат вещи» в рукопашной. Ну, а мистики, как и полагается, с детства балуются магическими штучками...





В игре вам не придется разрываться на куски, пытаясь определиться, каким же будет ваш герой вначале — добрым или злым, потому что этот выбор комп сделает за вас автоматически в процессе игры. Как вы себя поведете — возлюбите ли ближних своих или какими другими чувствами к ним проникнетесь — такое общественное признание и получите.

Что касается навыков, то разработчики обещают их предостаточное количество (хотя сначала навыков дается по минимуму) и весьма разветвленное дерево способностей. При наборе определенного количества экспы вы оказываетесь перед выбором: то ли закинуть experience points на раскачку имеющегося навыка, то ли отдать их в жертву новому неизвестному умению. И здесь даже появилась очень интересная возможность — если то, что вы сделали с навыками персонажа, вам разонравится, то есть милая возможность забрать назад потраченный опыт. Сейчас, правда, уточняется, будет ли такой прикол бесплатным.

Как и полагается в подобного рода играх, навыки будут не только военными, но и мирными продовольственными. Знамо дело, что, надыбав какую-то не очень полезную вещь (типа старой потертой лупы), впоследствии из нее можно собрать хоть целый гиперквадротермоплазмоган.

В последнее время все обещают загляденческую графику, так вот **Asheron's Call 2** — не исключение. Пока, может, и рановато рассуждать о графике, но скриншоты впечатляют. Видны даже складочки на коже у всяких отродий, а листики на деревьях прорабатаны до мельчайших прожилок. Природные эффекты, небесная синь (краснота, темнота), водная гладь — поданы в наилучшем свете. Кроме того, играть можно как от первого, так и от третьего лица.

Что касается интерфейса — известно, что он будет прост и удобен. Кроме того, он будет настраиваться под конкретного пользователя, чтобы избежать нагромождения на экране ненужных «висяков».

Озвучка и музыка, как ни странно, тоже проделывается на все сто. Для каждого персонажа и события будут подбираться определенные звуки и музыкальные темы; каждая конкретная ситуация будет просчитываться и под нее тоже будет выдаваться соответствующая музычка. Так что можно надеяться, что в наиболее острый и напряженный момент мы не услышим развеселую польку.

В общем, все мило и красиво, и придраться пока не к чему, поэтому будем ждать релиза, а я пока схожу навещу одного из моих лучших друзей — холодильник...

Юрий Гладкий







Название: Knight Shift
Разработчик: Reality Pump
Издатель: Zuxxez Ent.
Жанр: RTS/RPG
Дата выхода: 15 ноября 2002
Системные требования (мин): 600 МГц процессор, 128 Мб RAM

Плотоядные vs травоядные

Похоже, что для некоторых разработчиков время доблестных рыцарей с огромными мечами, шизонутых магов в блестящих мантиях, здоровенных орков, кривоногих гоблинов и разнообразной техники (вплоть до космических станций) прошло. Но они, похоже, нисколько этим фактом не взволнованы — ведь найден новый источник стратегических баталий, который, кроме того что является воплощением здоровья, прекрасно может послужить в деле восстановления справедливости...

Дело было так. В одном княжестве правил, соответственно, князь. Был он нормальным



мужиком — добрым и покладистым — во всем народу своему помогал, с мужиками-крестьянами пиво пил и в домино резался, женщинам же импорт всяких заморских сладостей организовал да сплетни их выслушивал. Короче, нравился он людям. Да вот беда, что не всем... А не любили его дворяне мерзкие за то, что народу он по душе. Стусовались эти змеи подколодные в преступную группировку, наняли злобного мага и такую аферу задумали: «Изгнать князя с престола, и вообще из княжества, да еще чтобы и в памяти народной он больше не мелькал». Но, видимо, маг этот или самоучкой был, или накануне «накатил» порядочно... Короче, заклинание на 50% сработало — князя в другое измерение выкинуло, но люди о нем не забыли...

С тех пор прошли годы, и так получилось, что некий добрый маг открывает портал из измерения «князя», выпуская



того на родину. Вот отсюда и начинается игра, в которой вам придется отбивать власть у злобных дворян, восседающих ныне на троне.

Теперь — конкретно об игре. Она представлена в виде трех кампаний, объединивших около 20 миссий. Это стратегия с переплетающимися в ней элементами боя, магии, экономики и сельского хозяйства!

Главными действующими существами авторы заделали коров. Даже маленькие дети знают, что коровки дают молочко, от которого становишься здоровеньким. В игре действует тот же принцип, поэтому ресурс номер один в игре — молоко длительного хранения с нормальным содержанием жира ☺.

В Knight Shift вам предстоит выступить и в роли стратега, и в роли пастуха. Как известно, коровы не сидят дома перед телевизором и не хавают чипсы — им для производства молока надо на луг с зелененькой травкой. Вот этим вы и должны будете их обеспечить. Причем, когда буренки сожрут всю растительность на поляне, надо определенное время ожидать произрастания новой. Ну, а коров (дабы избежать застоя в молочном производстве) нужно перекидывать на следующее пастбище...

Как и полагается в стратегиях, вам не избежать вражеских набегов, поэтому коровок следует оберегать, так как травоядные подрывают с поляны и в истерике разбе-



гаются куда попало. А потом приходится возвращать их назад в «колхоз» и снова настраивать на работу. При этом «опытные» коровки молока дают побольше, чем «юные», так что делайте выводы...

Я там вверху упоминал об РПГ-составляющих, так вот — они будут реализованы в ваших юнитах (кроме коров, разумеется). Как известно, юниты набирают опыт, который засчитывается им в различные характеристики, вследствие чего они смогут не только активнее оказывать сопротивление и атаковать, но и научатся компилировать различные девайсы и использовать всяческие артефакты. Плюс ко всему, опыт и умения, набранные юнитами на одном уровне, переходят с ними на следующий — так что смысл действовать есть.

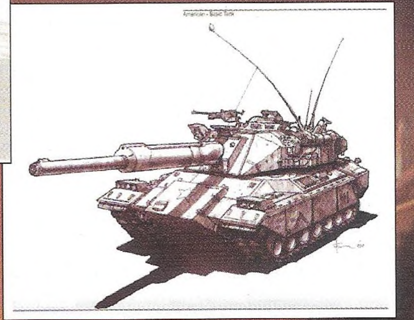
Что касается графики, то, вроде, все должно быть на уровне — по крайней мере, скрины яркие. Если при этом учесть, что в игре полностью трехмерный движок и скелетная анимация всего, что движется, то наши шансы на красоту увеличиваются.

Вместо вывода: молоко любят многие, а вот полюбят ли эти «многие» такую игру, как *Knight Shift*?

Юрий Гладкий



Название: C&C:Generals
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood
Жанр: RTS
Дата выхода: 2003 год



Генералы трехмерных ландшафтов

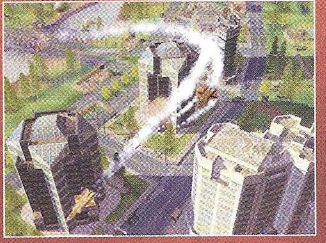
И все-таки они прислушались к голосу разума. Правда, прислушивались довольно долго, но, кажется, теперь все наши мечты о классной стратегии должны стать явью. 17 января 2002 года Марк Скаггс, известный нам по *Red Alert 2* и *Yuri's Revenge*, посетил славный калифорнийский город Редвуд. Причем сделал он это вовсе не для того, чтобы дать отдохнуть своему бренному, изможденному бессонными ночами разработок телу на пляжах солнечного штата. Главной задачей Марка было представить всему миру свое новое творение из всеми нами/вами любимой серии *Command&Conquer*.

C&C:Generals! Фанаты! Запомните это название и ждите! Ведь именно эта игра станет новым витком в развитии жанра стратегий в общем и вселенной Command&Conquer в частности.

Конференция, на которой была анонсирована игра, началась с показа ролика, демонстрирующего все навороты нового проекта. Наконец-то ребята из Westwood осознали необходимость замены на более современный графического движка — несомненно прекрасного, но до боли плоского, сидящего в печенках и практически не меняющегося со времен первого Command&Conquer. Наверное, все-таки на фоне *WarCraft III* и *Age of Mythology* позориться как-то неохота. Хотя после увиденного стало ясно, что разработчики Генералов плевать хотели на всех конкурентов в лице Blizzard, Essemble и Microsoft. Сказать, что ролик вызвал у зрителей восторженную реакцию, значит промолчать. Он действительно завораживал. Как для статегии, все выглядело настолько реалистично, что прямо-таки заставляло поверить в происходящее на экране. Реактивный истребитель *F-22 Raptor* пролетал над раскинувшимся на огромной территории мегаполисом; здания и постройки впечатляли своей трехмерностью; а колонна танков оглушала всех душераздирающим ревом. Все вокруг взрывалось; летящие со свистом обломки сметали колышущиеся на их пути деревья; снопы искр, огонь… Все объекты в игре обещают быть настолько детализированными, что даже при ближайшем рассмотрении, используя масштабирование камерой, игрок не заметит их отличий от реальных прототипов.





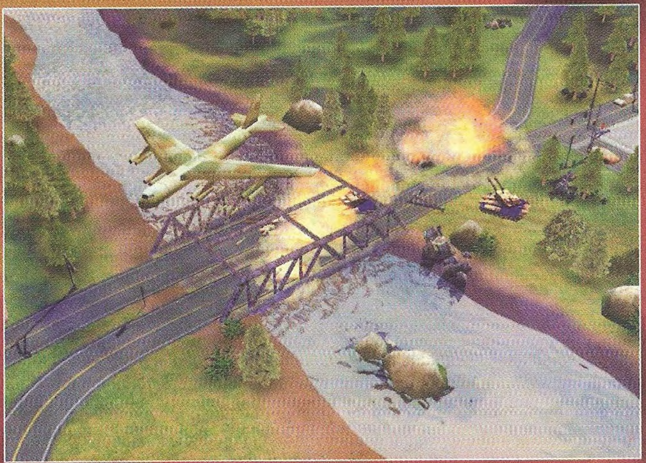


Удостоверившись в том, что по части графики в игре все в порядке, можно перейти к сюжету.

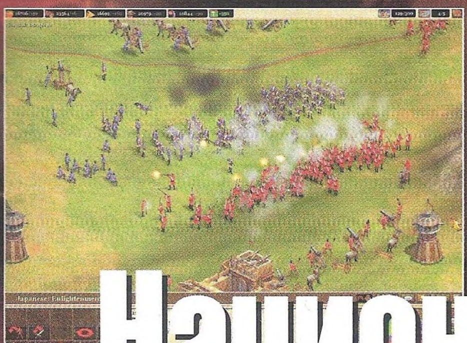
…Недалекое будущее. Двадцатые годы XXI века. На этот раз война идет между США Китаем, с одной стороны, и Глобальной Освободительной Армией (террористами) — с другой. В принципе, в свете последних событий в мире, глобализация и война с терроризмом, похоже, становятся любимыми темами для большинства разработчиков. Комментируя сюжет, Скаггс говорит: «Китай не в силах противостоять террористическим группировкам, расквартировавшимся в Гонконге. ГОА угрожает использованием химического оружия на территории Европы и США. Назревает конфликт. Настолько масштабный, что мы еще никогда не видели такого». Звучит очень приятно и обнадеживающе ☺.

Westwood планирует реализовать в игре действительно масштабные сражения, чего так не хватало последним частям C&C. Помимо обычных видов военной техники, в «Генералах» будут воплощены и некоторые военные технологии, находящиеся на данный момент в разработке. Кроме того, разработчики обещают сохранить видеоролики, снятые с помощью живых актеров. Как никак — традиция.

Говоря о сроках разработки, вествудовцы обещают сдать игру к концу этого года, но просят не обижаться, если релиз произойдет чуть позже. Обижаться мы не будем, так как игра должна стать настоящим хитом. А хит можно и подождать.



Андрей Гайдут





Название: Rise of Nations
Издатель: Microsoft
Разработчик: Big Huge Games
Жанр: Strategy
Дата выхода: 2003 год

Национальный вопрос

Неплохо, наверное, быть одним из соавторов «*Цивилизации*». Во всяком случае, Брайану Рейндольсу грех жаловаться на судьбу. Однако несносному американцу этого показалось мало. Захотелось сделать что-то свое, необычное, сохранив при этом успешные наработки старых проектов. Команда разработчиков из компании Big Huge Games заразилась энтузиазмом Брайана и приступила к разработке игры под названием **Rise of Nations**. Чем интересен этот проект для нас? По словам самих разработчиков, в RoN они пытаются совместить неограниченные возможности пошаговых стратегий и быстроразвивающуюся структуру real-time. Причем сделать это так ловко, чтобы любители обоих жанров получили от игры одинаковое удовольствие. Ну, прям по Фрейду. Похвально. А тут еще Рейндольс свое веское слово вставил — мы, дескать, не просто взяли и вытащили из RTS что под руку попалось. Нет, говорит, мы пропустили стратегии реального времени через сито геймерских предпочтений. Взяли основы RTS и наложили на них некоторые элементы пошаговых стратегий. Мы хотим, что бы люди играли час, но все же видели, как их империя растет. Какой все-таки честный и благородный человек. Даже противно.

Отбросив сантименты, следует заметить — чтобы создать хотя бы какое-то подобие империи, придется начать с самого малого. Ну, например, с небольшой деревни. И пусть вас не смущают размеры. Рим ведь тоже не сразу строился.

Теперь коснемся стандартных для всех стратегий элементов. Прежде всего, ресурсы. Это может показаться странным, но в Rise of Nations они *неисчерпаемы*. Однако не спешите радоваться или огорчаться. Чтобы контролировать ресурс, вам надо будет контролировать территорию, на которой он расположен. Так что теперь, захотев получить побольше древесины (конечно же, для постройки финских саун), придется что-то придумывать, а не просто наштамповать роту дровосеков с последующей отправкой их на вырубку. Вот тут-то и проявляется основная причина большинства конфликтов, происходящих на нашей планете. На своей земле все вырублено, грибы собирать негде, а в соседней державе леса дремучие. Ну, как тут войну не объявить? Хотя в игре конфликты можно будет решать мирным путем, используя дипломатические навыки. Ведь в некоторых случаях правильно сказанное слово может оказаться сильнее, чем даже Mammoth-танк.

Кстати, в Rise of Nations будет несколько видов дипломатических ситуаций. Например, можно будет заключить мирный договор с любой страной, втереться в доверие, а затем, воспользовавшись появившимися выгодами, вероломно объявить войну союзникам. Правда, такая подлость будет стоить вам огромного количества ресурсов.

Теперь немного статистики. В игре будет не менее 168 ви-



дов юнитов; 18 наций на выбор (римляне, ацтеки, японцы и т. д.), 8 эпох, 4 направления исследований (научные, военные, гражданские и экономические).

Графика классическая, привычная для всех любителей современных стратегий. Как обычно, должное внимание уделяется деталям. Обязательно будет многопользовательский режим, участники которого сами смогут задавать как условия победы, так и всевозможные ограничения.

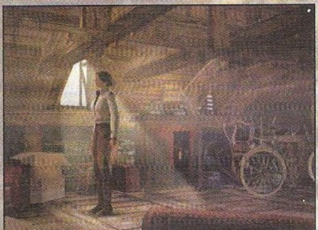
В общем, можно сделать вывод, что Microsoft — как компания, которая денег на ветер не кидает,— знает, какие игры издавать.

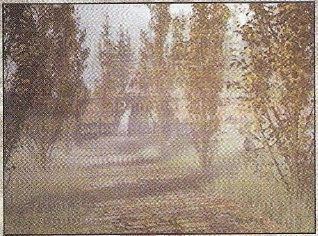
Андрей Гайдут



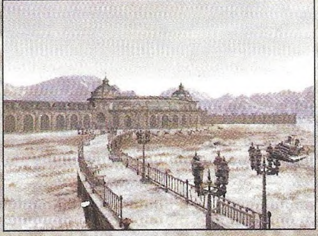
Название: Syberia
Разработчик: Microids
Издатель: Microids
Жанр: Quest
Дата выхода: 30 мая 2002
Системные требования (мин): 600 MHz процессор, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D acc.

Сибирский наследник





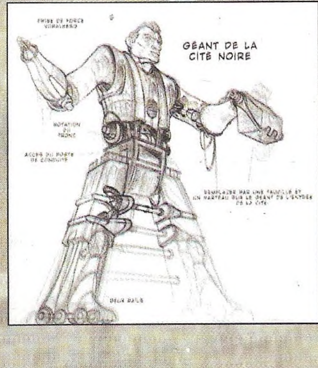


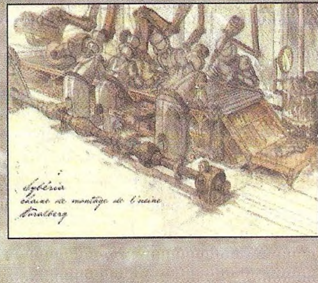


«А не спешите вы нас хоронить, а у нас еще есть дела»,— эту песню напевают не только мэтры российского рока, а и непобедимый жанр под названием *квест*. Как его не хоронят, сколько не пророчат ему забвение в смешении жанров, а ему хоть бы хны — живет, здравствует, да еще и на перспективу рассчитывает.

Так что никуда нам не деться, тем более что с развитием 3D-технологий квесты превращаются просто в музей необыкновенно красивой графики, где все можно трогать виртуальными руками, не слыша истошных воплей бабушки — музейного сторожа.

Очередным представителем этого жанра станет приключенческая адвенчура под названием **Syberia**. Как и полагается в квестах, нужен добротный сюжет, от которого будет зависеть решение задачек и выполнение всяких головоломок. В этой игре нам предлагается роль нью-йоркского адвоката — Kate Walker. Девушку нанимает некая *Universal Toy Company* для оформления покупки фабрики в деревне Valadilene в Европе. Ну, вы недолго думая собираете чемоданы — и вперед за процентами от сделки. Вот только, когда прибываете на место, начинаются трэблы: хозяйка фабрики Анна Воральберг явно не рассчитывала на приезд заграничных друзей и померла. Вы, соответственно, попадаете на пышные похороны с траурными песнопениями. Перекусив на поминках, осознаете, что получить подпись у трупа вряд ли получится. А посему вашей задачей, выполнение которой растянется на всю игру, становится поиск давно никем не виденного братца Анны — Ганса. Искать его придется уже хотя бы потому, что он является прямым наследником фабрики, и именно ему принадлежит теперь право подписи...



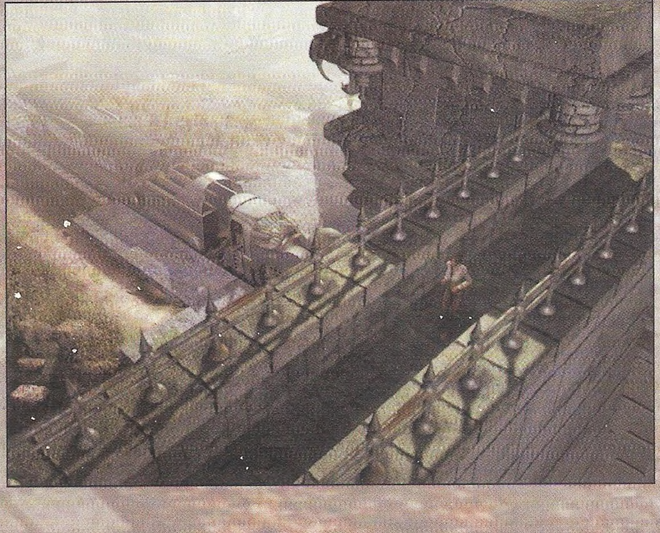


В общем, задача, казалось бы, несложная, да только ох и придется вам помотаться за этим Гансом по четырем огромным локациям...

Во-первых, *Valadilene*. Это, как уже известно, деревня где-то в Альпах. Основные ее характеристики — старомодность, простота и деревенская умиротворенность, заложенные все теми же Воральбергами.

Во-вторых — *Barrockstadt*. Назвать его крупным городом еще не нельзя, но и селом обозвать тоже не годится, так как здесь уже раскинулись многочисленные дома, хоть атмосфера попахивает Лондоном времен Шерлока Холмса, и вместо асфальта на улицах мирно лежат булыжнички.

Далее — *Komkolzgrad*. По словам разработчиков, это потерявшаяся космическая станция времен «Все мы — дети комсомола!». Здесь нам уже предстоит встретить Ганса, который взялся за разработку космической программы.





Ну, и напоследок — *Aralbad* — курортная зона на побережье моря, которое давно уже не значится ни на одной карте по причине его исчезновения. Что с этим морем случилось — неизвестно, да это и не важно.

Вы можете спросить: «Нам что, пешком по всей этой местности шляться?» — а разработчики, ехидно улыбаясь, уже тычут пальцем в автопоезд, который и будет играть здесь

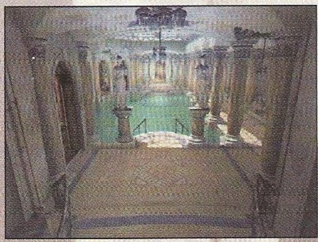


роль развозки. Так что здесь придраться не к чему.

Кроме того, что я назвал ареной событий, можете добавить следующее. Так как вся игра полностью сделана в 3D, то, соответственно, глубина и интерактивность должны быть на уровне. В результате мы должны получить не только мелкие детали в туалете Valadilene, но и целые футуристические фабрики с руинами в тропических джунглях. О мелких примочках, типа улучшенной системы детализации черт персонажей, всяческих погодных явлениях и др., я вообще молчу — это

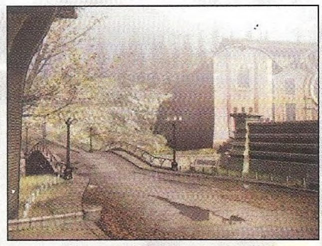


уже стандарт. При этом погулять по «Сибирскому» миру можно не только в новых локациях, а и вернуться в уже пройденные. Например, если вам очень понравится витрина кондитерской в Barrockstadt, можете смело прыгать в поезд — и вперед за пирожными. Ну, а если интерактивность окажется не настолько продвинутой, чтобы можно было купить сладости, то, ду-



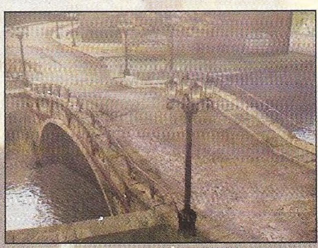
маю, хоть стырить что-то в магазине получится.

Видимо, под воздействием свежей моды на вручение главному герою какого-нибудь товарища, разработчики Syberia тоже втулили нам напарника. Эта роль в игре принадлежит Оскару. Ни знаменитая американская статуэтка, ни российский поп-исполнитель здесь ни при чем. Оскар в Syberia — это робот, который, в принципе, нужен лишь для того, чтобы разбавлять приключения своими шутками. Насчет реальной помощи в прохождении игры — он здесь не при делах, хотя ино-

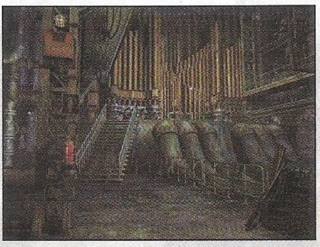


гда и сможет подтолкнуть вас к разгадке очередной головоломки.

После всего сказанного выше (имеется в виду тот момент, что помогать вам, по сути, никто не будет) у вас может возникнуть вопрос: «А как же нам решать очень сложные головоломки?». Ответ очень прост — в игре не будет головоломок, раздумья над которыми добавили бы



седины даже Эйнштейну. Разработчики решили отказаться от этого трюка, с незапамятных времен применявшегося в большинстве квестов, и заменили его на логически решаемые загадки, которые будут опираться на полученную вами информацию. Последнюю, кстати, можно получать как при личном общении с жителями «Сибирского мира», так и при переговорах по телефону, с помощью которых даже предусмотрено решение определенных проблем. Добавлю, что, несмотря на то что финал предусмотрен один, подход к этому финалу



может разворачиваться по различным сценариям, создаваемыми вами лично. Так что скуки от линейности сюжета возникать не должно в принципе.

Насчет интерфейса, то удивлять вас каким-нибудь революционным изобретением вроде управления действиями героя мыслью разработчики пока не спешат, взамен они предложили добротный, испы-



танный во многих играх интерфейс «point-and-click» (или попросту «навел-и-кликнул»). Кстати, представляете себе эту самую «свободу наведения» в полной трехмерности окружения?

В общем, пока все. Думаю, квест должен получиться добротный, в лучших традициях жанра, хоть и значительно апгрейднутого. Будем надеяться, что игра получится настолько хорошей, что нам даже придется разместить в журнале ее прохождение, ведь пока этого заслужила лишь всенародно любимая «ВиЧ».

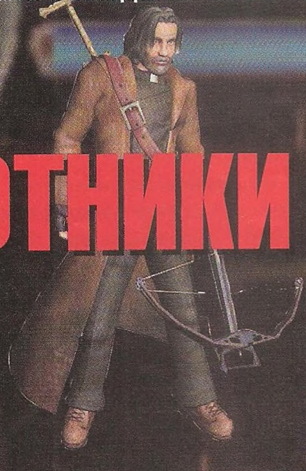
Юрий Гладкий







Название: Hunter: The Reckoning
Платформа: Xbox
Разработчик: High Voltage
Издатель: Interplay
Жанр: Action
Дата выхода: июнь 2002 года



Охотники будущего

Бабушка, а почему у тебя такие большие зубы?
Чтобы тебя съесть, тупое создание!
Самый жестокий фильм ужасов в истории

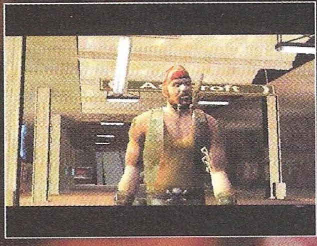
Этот мир существует — мир по ту сторону. По улицам ходят люди — на первый взгляд, все они обычны. Но что спрятано внутри? Конечно, большинство в толпе — простые смертные. Но кто-то из них — определенно зомби, оборотень или просто вурдалак. Об этом говорит желтая пресса, для серьезных же изданий данная тема — табу. Секретные службы исследуют потусторонний мир и тщательно скрывают полученные результаты.

Когда приходит ночь, *они* выходят на охоту. Подобные преступления списывают на бешеных животных или сумасшедших учителей младших классов. И лишь немногие знают, кто на самом деле стоит за этими страшными злодеяниями. Но даже они боятся открыть истину — боятся, потому что не хотят стать следующей жертвой темных сил. Только горстка избранных может противостоять напору зла. Им предстоит сразиться с самим дьяволом, чтобы спасти планету и вернуть спокойствие мирным жителям.

…Ну как, нравится вам подобная тематика? Тогда приглашаем на кровавые разборки Добра со Злом — **Hunter: The Reckoning**.

В страшилках главное — не перегибать. Ведь от ужасного до смешного — один шаг. Заставить бояться — для этого нужен талант. Далеко не каждая игра «прошибает» вас холодным потом. Трудно пока сказать, сможет ли «Hunter: The Reckoning» напугать. Пока что игра, скорее, кажется похожей на «добрые» комедии вроде «*Живой мертвечины*», когда уже через полчаса после начала фильма все утопа-





ет в реках крови, части тел поверженных монстров качаются на люстре, и никого не жалко. Хотя следует сказать, что сделать подобное сплошное мочилово — тоже труд не из легких. Это касается как кино, так и компьютерной игры.

Но создатели игры почему-то божатся, что нам будет не до смеха. Обещают не только кровавое, но и темное приключение. Под это дело подобрали специфическую музыку от группы с соответствующим названием «*Кома*» (а эти ребята явно играют не попсу, а агрессивную готику).

А теперь — до боли знакомый по многим фильмам, книгам и статьям в «Интересной газете» *сюжет*. Силы зла существуют, но видят их далеко не все. Для того чтобы открыть в себе «третий глаз», нужно пережить что-нибудь экстраординарное, вроде победы сборной Мадагаскара в чемпионате мира по футболу или падения на голову метеорита средней величины. Для четырех главных героев игры таким стимулом к ясновидению становится сцена казни в родном городе. После этого они покидают родные края. Немного спустя начинают про-













исходить события, которые не оставляют наших героев равнодушными. Что-то странное творится в местной тюрьме. Великолепная четверка возвращается и обнаруживает себя в логове монстров и привидений…

Как вы, наверное, догадались, героев в игре называют охотниками. И общаются они не как-нибудь, а через интернет, где создана специальная система сайтов под кодовым названием *HunterNet*. На этих сайтах происходит обмен информацией, получаются важные задания и советы.

По сути своей игра — экшн с элементами ролевика. На стандартный скелет борьбы с вампирами и оборотнями натянули антураж начала XXI столетия. Поэтому стандартный для такого рода игр набор персонажей несет на себе отпечатки времени. Самый физически сильный в команде — бывший *байкер*, который, в основном, орудует топором и мало думает. Самый продвинутый — это *священник*. Он знает, как без помощи грубой силы заставить вампиров пищать от бессилия и разваливаться на части. Стандартные серебряные пули, флакончики с живой водой и распятия этому герою придутся очень кстати. Оставшиеся два персонажа — девушки. Но зато какие разные! Одна из них — бывший *полицейский*, матерая защитница правопорядка. А другая — на первый взгляд, хрупкая *богемная девочка* на высоких каблуках. Но это всего лишь видимость. На самом деле, она владеет приемами борьбы и ничем не хуже какой-нибудь Баффи способна за себя постоять.

Вся эта братва вооружается до зубов и выходит на пустынные улицы города. Вариантов у них два — бродить по подворотням в тревожном ожидании нападения откуда угодно или же непосредственно сражаться за свою жизнь. Надо сказать, что последняя практика будет использоваться намного чаще. Бедным героям будет не до разгадывания головоломок. Какие там пазлы, когда изо всех дыр лезут вампиры? Приходится доставать стволы и мечи и прорываться сквозь частокол тел.

С боями создатели игры соригинальничали. В том плане, что повреждения, которые игрок будет наносить врагам, станут очень разнообразными. Хочешь мечом снести монстру голову с плеч? Без проблем, она даже покатится. Я уже не говорю об отпадении от монстрячьих тел различных частей — в зависимости от попадания в них пуль или ракет средней дальности…

Такая кровожадность не осталась незамеченной. Игра заслужила самый жесткий возрастной ценз «*M*» (то есть для взрослых). Я думаю, это не покажется вам странным, особенно после внимательного просмотра скриншотов. Но, с другой стороны, не Гарри Поттерами едиными жив геймер. Иногда нужно что-то действительно пугающее. Тем более, что, как я уже говорил, игра, возможно, и не напугает. Ведь, когда зомби на квадратный метр становится слишком много, это превращается в тир.

И, наконец, еще одна цитата: «Да, и не забывайте — мир по ту сторону существует. Просто оглянитесь, когда будете идти по улице, кто-то из них явно не тот, за кого себя выдает».

Упырь 3-го разряда
Игорь Страшилкин





Название: Soul Calibur II
Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Жанр: fighting
Дата выхода: 2002 год

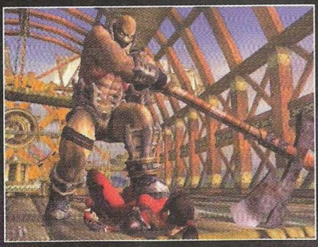




Душевный калибр

В свое время Namco показала всем, как надо раскручивать игры, чтобы о них говорили действительно много. Когда выходил первый *Soul Calibur*, компания оставила не у дел «дружественную» PlayStation и выпустила долгожданный файтинг на Dreamcast. Вот шуму-то было! Делались предположения о том, что такая шумиха создана специально, чтобы отвлечь публику от некоторых недоработок в игре. Да, возможно, они, эти просчеты, и были (например, некоторый дисбаланс между персонажами). Но геймеры все простили, потому что Soul Calibur — это настоящий шедевр. Он мог затянуть на несколько месяцев игры кряду; графика, сам игровой процесс, куча дополнительных опций — все это с лихвой перекрывало пару-тройку недостатков.

Много кнопок на джойстиках было протерто до дыр, много игровых автоматов сломано (Soul Calibur изначально вышла в аркадной версии) — и Namco эти расклады так понравились, что разработчики решили сваять продолжение суперпопулярного файтинга. И взяли при этом на вооружение старую тактику: пятьдесят процентов успеха игры — это





то, как ее подают. Вот тогда-то (в начале прошлого года) и началась компания «заинтересовывания» публики.

На выставке E3 2001 игру **Soul Calibur II** просто анонсировали, не дав никакой дополнительной информации. Потом — долгое время затишья, обрывочная информация, слухи о том, что аркадная версия игры появится на нинтендовской системе Triforce. Наконец в марте 2002 года Soul Calibur II показали в играбельной форме на выставке AOU 2002 на системе под названием System 246, базирующейся на «железе» PlayStation 2. Но этот показ породил больше вопросов, чем ответов. Было представлено только семь персона-



жей, поиграть можно было только в режиме «versus» — причем особой разницы между первой и второй частью игры не ощущалось. Даже новые персонажи своими повадками до ужаса напоминали «хорошо забытых старых» — например, новичок по имени Yung Tsung использует оружие и приемы, очень похожие на Hwang'овские из первой части.

Есть, как ни странно, и нововведения ☺. Движение во все восемь сторон трехмерных рингов стало более упрощенным. Конечно, грех жаловаться и на визуальную сторону новой игрушки — она, как всегда в играх от Namco, на высоте. К тому же для анимации героев используется технология





motion blending. Это когда ноги героя бегут вправо, а голова движется в другую сторону ☺. Шучу, хотя и не далек от истины. Главная идея этой технологии — анимировать части туловища бойцов отдельно...

Чтобы разогреть интерес публики, разработчики заявили, что продемонстрированный вариант — это всего лишь часть того, что будет в финальной версии. Сначала, ближе к лету, выйдет Soul Calibur II для игровых автоматов, а потом, глядишь, и консольщиков порадуют. Сохранят семьдесят процентов «старых» персонажей; новые же (внимание!) могут быть частично позаимствованы из других игр, например из *Tekken*. Ох, уж эти разработчики — им бы лишь напустить таинственности. А бедные геймеры сидят дома и беспокойно думают, когда же, наконец, можно будет поиграть. Кстати, точная дата релиза пока тоже не уточняется.

Игорь Предко





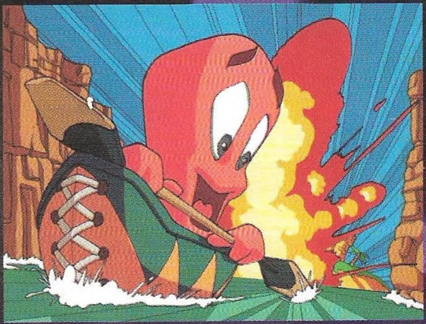




Название: Worms Blast
Разработчик: Team 17 Software
Издатель: Ubi Soft
Жанр: arcade
Системные требования: P2 400, 64 Mb, 3D-видеокарта с 8 Mb

Оценка:	9
Графика:	9
Звук:	9
Геймплей:	11
Управление:	10

Черви: новое поколение

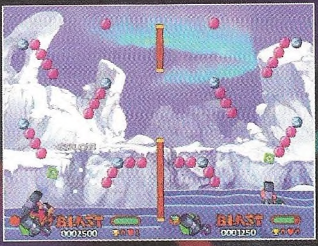


Черви… Как много в этом слове для сердца нашего слилось, как много в них (читай «*Worms*») оторвалось! А главное — в чем секрет успеха этой простой и незатейливой игрушки? Ответ не нужно искать ни в Большой Советской энциклопедии, ни в инструкции по выращиванию бобов. Успех игры в простоте и доступности, плюс добрая доля юмора — и вот он, червивый шедевр. Но на этот раз поговорим о том, насколько сильно изменились привычные черви, о **Worms Blast**.

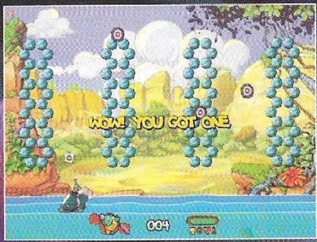
В «Червях» мы привыкли к поединку на одном экране; одиночные миссии были лишь тренировками. А вот в WB авторы отошли от этой концепции: они смешали арканоид, немного тетриса и, конечно же, червей. Что получилось? Получилась игра, ориентированная, в основном, на ловкость игрока. Сказать, что вышло плохо, ни в коем случае нельзя, но все же это что-то новое и его надо исследовать.

«Так у чем же там смисль?» — спросите вы. В общем, есть у нас уровень, а в нем — заранее созданная из разноцветных типа-шариков конструкция. Чтобы представить себе эту картину получше, вспомните арканоид. Дальше по плану надо было бы увидеть шарик и доску, от которой он должен отскакивать. Смотрим на экран — а доски нет. Стоп. А что это там внизу на лодочке? Да это же наш старый добрый червячина. Кроме того, у него лодка еще и оружием разным до краев набита — все как полагается. Интересно, чего это он должен делать? Как выяснилось, главной его задачей является поражение этой фигурчатой фигуры наверху из оружия, которое теперь стреляет цветными зарядами, подбираемыми компьютером случайным образом. При этом нужно стрелять так, чтобы попасть патроном красного цвета в соответствующую «личину».



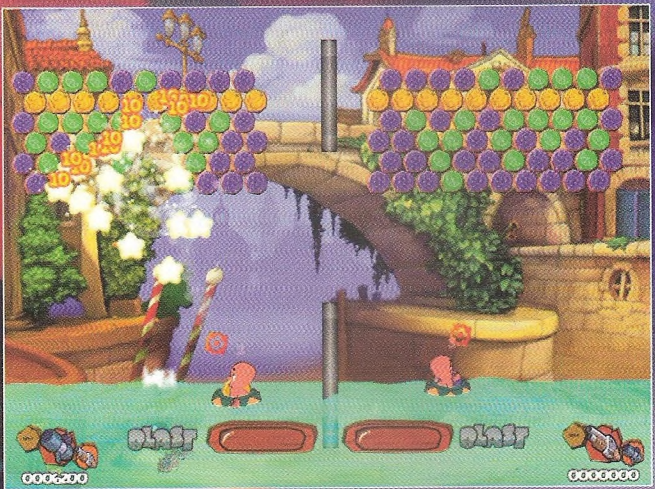






Казалось бы, ничего сложного, да вот трудности есть. Во-первых, лодка постоянно в движении; прицел плавает за нею; время ограничено; да еще и сами мишени хитросделанные — и взорваться могут, и покрасить «соседей» в другие цвета или чего другое выкинуть.

Собственно, вы уже поняли, что это, по сути, новое воплощение арканоида с червяком в главной роли. Причем я уже говорил, что его не только научили плавать по воде (что дало возможность двигаться по всему экрану с большой скоростью), а еще и напичкали лодку разным оружием. Плюс ко всему этому, авторы не отошли от главного игрового принципа — наказывать игроков за затянутость игры повышением уровня воды. Это наказание может показаться плевым делом — ведь мы же на лодке — да вот только не забывайте, что над вами еще много неразбитых шариков. Здесь даже есть уровень, когда вода постоянно поднимается, а вы в своей моторке должны увиливать от летающих цветных конструкций…



Еще упомяну о том, что здесь, как и в «классике», не обошлось без «мультиплеера». Многопользовательский режим, правда, представлен в виде двух посудин, в каждой из которых сидит червячина и доказывает, что именно он лучший снайпер, головоломко-разгадывальщик и др.

В целом, есть во что поиграть, тем более с удовольствием. Могу сказать, что хоть разработчики и отошли от привычной Worms-баталии, зато все осталось по-прежнему весело, добротно и увлекательно, а что, собственно, еще нужно для такой игры?

Юрий Гладкий
на лодке и в шлеме

Название: Dark Planet
Разработчик: Edgies
Издатель: Ubisoft
Жанр: 3D RTS
Системные требования: P2-300, 64 Mb, 3D-видеокарта 8 Mb





Темная планета

Жили-были шотландские разработчики, и любили они стратегии. В один прекрасный день они устали играть в старые стратегии. И захотелось им чего-то новенького, а не было! Тут разработчики вспомнили о том, что они разработчики с большим опытом и дарят счастье обладателям игровых приставок аж с 1989 года! Поэтому ветераны игростроения решили создать свою стратегию. И не простую, а золотую...

И самое интересное, что сделали! В мире стратегий свершилось чудо, хотя пока это не все заметили.

Отсутствие наблюдательности среди геймеров можно объяснить сюжетом.

Три расы — *Люди*, *Сорины* и *Дрейлы*. Далекая планета с тропической растительностью и очень полезными кристаллами. Ничего не напоминает? Угадайте с одного раза. Правильно — *Starcraft!*

Справедливости ради надо заметить, что уникальны не только все три расы, но и их юниты, технологии и стратегии действия.

Сорины — классические воины фэнтези. Вооружены холодным оружием: мечами, топорами и копьями. У них есть жрецы, использующие молнии и файерболы. Сорины сильны в ближнем бою, но плохо воюют на расстоянии.

Люди — ну, это понятно... Всегда и везде одни и те же. Высокие технологии, пехотинцы, танки, артиллерия и, конечно, роботы.



Что собой представляют *Дрейлы*, не догадались только ленивые. Знакомьтесь — родственники зергов! Постройки дрейлов — живые организмы. Их «бойцы» умеют летать, рыть норы и плеваться кислотой. А убитых и плененных врагов, в соответствии с сюжетом, они помещают в специальные коконы. Возможно, прототип холодильника.

Тут пора начать вопить, что еще одним клоном стало больше, но это не тот случай. В игре по-настоящему много нового: в юнитах, в оружии, в стратегии действия и во многом другом. Хотим мы того или нет, но идейная классика Starcraft'а жить будет долго. В определенном смысле для игры классическая преемственность даже неплохо. Лично мне давно хотелось поиграть в трехмерную версию Starcraft'а.

Трехмерная графика на очень высоком уровне. Даже на скринах вы можете увидеть потрясающую детализацию





и великолепную игру красок. Такими красочными и представляются обычно далекие миры. Игровой движок также соответствует, тем более что разработчики поднаторели именно в написании движков под заказ. Понятное дело, себя они не обделили.

Движок **Dark Planet** включает в себя два модуля. Один занимается рендерингом и выводит на экран живописные ландшафты *Натролиса*. Это придает планете по-настоящему живой вид, и она не производит впечатления замершего поля боя. Тут тебе и деревья, покачивающиеся от ветра, и водоемы, по которым бежит мелкая рябь. На морях и долах живут разнообразные зверушки, которые размножаются, стареют и умирают. По ходу дела они разбираются друг с другом, отстаивая свое право на эволюцию. Солнце на небе восходит и заходит, и тени изменяют свою длину в зависимости от положения светила на небосводе.





Непогода по полной программе — сверкают молнии, идет дождь, превращая землю в болотную грязь. Это затрудняет передвижение юнитов. Дыма без огня не бывает — эти законы в игре строго соблюдаются.

Второй игровой модуль логический. Он отвечает за действия юнитов — например, за соблюдение строя при наступлении. От того, в какую формацию вы построите свои войска, будет зависеть эффективность их действий. У каждой расы есть свои уникальные формации; кроме того, вы можете создавать собственные. Независимо от формации, юнитам можно отдать приказ уплотниться или рассредоточиться — в зависимости от текущей тактической задачи. В случае крупных потерь юниты, проявляя похвальную сообразительность, перестраиваются самостоятельно. При этом они сохраняют заданную вами формацию, до тех пор пока их количество это позволяет.

Под стать отличной графике с движком и прекрасное музыкальное оформление и захватывающие видеоролики. Мультиплеер, присутствующий в игре, обеспечит ей долгую игровую жизнь.

Одним словом — играть надо!

Алексей Ткаченко

Название: Hooligans Storm over Europe
Разработчик: The Thirteenth Production
Издатель: DarXabre games
Жанр: RTS
Системные требования: Pentium 2-300, 64Mb RAM, graphics card 4Mb RAM;



Хулиганы: шторм над Европой

Умом Европу не понять! А... вы говорите, что это про Россию? Нет, уважаемые, это, скорее, о Европе. То плачутся они, бедные, на бесчинства своих футбольных фанатов, то проявляют трогательную заботу по выпуску для них компьютерной игры. Может быть, добрые дяди и тети подумали так — фанаты, играя в **Hooligans: Storm over Europe**, так заиграются, что о хулиганстве своем позабудут. Неплохо, если это так, но тогда игра должна была бы быть не просто хорошей, *а ну очень хорошей*! Так что это не тот случай.

А, вот еще вариант: наиграются буйны молодцы — и сил больше на хулиганство не останется. Трудно утверждать, что это именно тот рецепт, который доктор прописал... Зато в игре можно шикарно отрабатывать стратегические планы предстоящих хулиганств — благо, жанр RTS это позволяет. Воспитательное значение игр — тема особая, поэтому поговорим о самой игре. Геймеры и прочие заинтересованные лица об этой игре отзываются в диапазоне от запрета до диких восторгов (вероятно, авторы последних отзывов — латентные хулиганы)... В любом случае, диаметральная противоположность отзывов об игре — это признак сильного решения. О слабых играх вообще ничего не говорят.

Теперь — личные впечатления: *поиграть обязательно стоит*.

Приятно удивление началось с главного меню. Музыка, под которую приходится выбирать эмблему своего фанклуба и форменные майки,— это саундтрек из «Бойцовского клуба»! Кто знает, тот поймет! Поиграв в салон Барби и выбрав эмблемку с маечкой, начинаешь игру.







Самоё начало состоит в обучении тому, как пользоваться мышкой во время игры. Тут выясняется, что в вашем распоряжении не столько футбольные фаны, сколько все нехорошие персонажи из голливудского кино последних лет. Умиляет большое количество байкеров... без мотоциклов. Мотоциклы, видимо, ненужная роскошь, но по игре полагается хулиганить, а у байкеров это получается неплохо. Деньги — кровь экономики и не только. Это основа могущества вашей банды! Откуда берутся деньги? Не из толстых кошельков, как в случае с Буратино, а вследствие налетов на городские магазины и лавки. Ветры перемен не прошли мимо разработчиков, и деньки в игре называются ЕВРО!

Чтобы не перетрудиться при грабеже пустых магазинов, при наведении на них всплывает сумма наличных в кассе — наши люди есть везде! Еще одна чудная особенность разработчиков из законопослушной Европы — налеты ваших бойцов полицией в упор игнорируются. Шикарные завывания сирен сигнализации, наверное, для слабонервных. Если с нервами у вас все в порядке — продолжаем бомбить магазины для получения необходимой суммы денег. После этого отправляемся в ближайший бар и ставим всем выпивку. Народ млеет от шарового пива и толпами валит под наши знамена. Ну, эти пивные энтузиасты легко приходят и легко уходят — может, пиво виновато?... После пива, выбираем функцию «песня» — и суровый байкер затягивает что-то эдакое хриплым голосом. Фишка с песней очень удачна и мне понравилась.

В том же баре можно нанять профессионалов — ядро банды. Они стоят денег, но зато будут с вами, «пока смерть не разлучит вас»! У каждого бойца вашей банды есть личные показатели, которые вы можете учитывать в своих планах. Очень трогательно наличие пункта «совесть», я даже прослезился. Вытерев слезы и вспомнив, что надо стать самой ужасной в Европе бандой фанатов, я стал играть дальше.

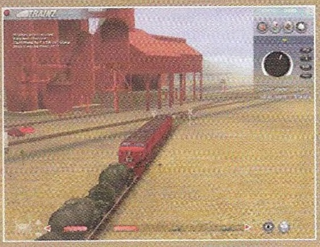
По сценарию моим орлам надо было попасть на стадион, но плохая репутация у нас уже была — и дорогу перегородили полицейские заслоны. Стратегический прорыв идет по принципу псов-рыцарей — валим толпой! Удары дубинками по голове и аресты предсказуемы, но особенно приятно наблюдать действие веселящего газа. Бойцы вырубаются и над ними летают очаровательные звездочки, или они сыплются из глаз? Не знаю...

Сюжет не слишком изощрен, стычки с конкурирующими бандами и полицией повторяются регулярно в разных сочетаниях. При этом сама динамика игры увлекает очень сильно! Вы будете следовать за играми европейского футбольного сезона, сражаясь повсюду с бандами соперников. Хулиганы вашей банды должны стать самыми плохими парнями — и чем хуже, тем лучше. Проявив весь свой опыт, можно сделать свою банду счастливой и радостной. Когда общественное мнение и внимание средств массовой информации будет привлечено только к вашей банде — вы победили.

Графика игры на вполне приличном уровне, а системные требования порадуют владельцев слабых пеньков. Появление этой игры очень символично, футбольный сезон в разгаре...

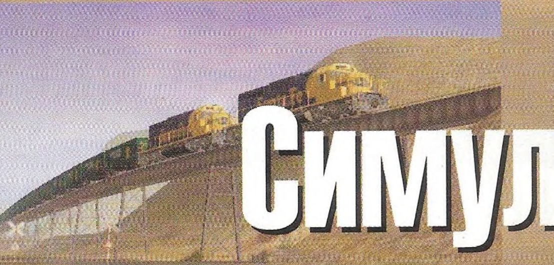
Алексей Ткаченко

Название: Trainz
Издатель: Strategy First
Разработчик: Auran
Жанр: симулятор моделирования железных дорог
Системные требования: PII 400, 128 Mb RAM, 3D Accelerator, 16 Mb VRAM, sound card, DirectX v8.1



Оценка:	9
Графика:	9
Звук:	10
Геймплей:	10
Управление:	10





Симулятор симулятора

О этот безумный, безумный, безумный мир! Совсем недавно, буквально пару веков назад, началась эра железных дорог…

Видя, как взрослые дяди-кочегары на паровозах гоняют из города в город, детишки тоже захотели поучаствовать в процессе. Так появились первые модели железных дорог. Маленькие составчики, управляемые юными машинистами, колесили по просторам детских комнат, сопровождаемые одобрительными взглядами отцов-кочегаров. Через некоторое время моделирование железных дорог стало одним из самых популярных хобби в мире. Потом какой-то умник придумал компьютер. Кочегары забросили поезда и все поголовно начали писать проги в C++, а их подорванные дети открыли для себя компьютерные игры. И такая каша заварилась!..

Короче говоря, чтобы все стало на свои места, заботливые ребята из компании *Auran* сделали игрушку с загадочным названием **Trainz**. Теперь каждый из нас сможет создать модель железной дороги своей мечты. Игра, при всех своих недостатках, радует простотой и доступностью. Даже если вы раньше никогда не занимались моделированием, достаточно только включить воображение — остальное программа сделает сама.

Trainz состоит из нескольких модулей. Используя первый — *My Collection* — вы можете до боли в глазах наслаждаться видом стоящей в депо трех-



мерной модели любого поезда или вагончика из встречающихся в игре (а таковых насчитывается: 15 локомотивов и 50 типов грузовых и пассажирских вагонов). Причем сами модели весьма детализированы и выполнены на основе реальных прототипов. При вращении можно разглядеть кучу мелких деталей, вроде лестниц, поручней, подножек, что наводит на мысль о тестировании игры на ни в чем не повинных проводницах. Короче говоря, фанаты всего железнодорожного испытают чувство глубокого и всеобъемлющего удовлетворения.

После процедуры выбора железного коня и любования им, наступает момент истины. Зайдя в раздел *Driver*, вы можете испытать ваш локомотив в условиях, приближенных к боевым. Формируем состав — и колесим по пустынным маршрутам Австралии, Англии и Северной Америки. Почему пустынным? Потому что во





время путешествия вы не увидите больших городов. Унылые загородные пейзажи лишь изредка будут сменяться маленькими дорожными развязками или очень скромными поселками в несколько домов. В принципе, в реальной жизни, путешествуя по железной дороге, вы тоже не всегда можете наслаждаться видом мегаполисов, однако в игре этот момент все же можно было бы и разнообразить. Все-таки к вопросу графического оформления разработчики подошли не со всей ответственностью.

Управлять поездом можно двумя способами: либо по упрощенной схеме, (то есть используя дистанционный переключатель), либо непосредственно из кабины локомотива. Дистанционный переключатель (*DCC*) в эксплуатации весьма прост и состоит всего из одного колесика и нескольких кнопок. Каждый, кто когда-либо имел дело с детскими железными дорогами, с легкостью и даже с какой-то ностальгией вспомнит все это хозяйство. Вращая колесико *вправо*, вы регулируете скорость и пускаете состав вперед; *влево* — задний ход. Управляя из кабины, вы можете нажимать или поворачивать несколько ключевых рычагов или кнопок.



Вроде тормозов, реверса, рычага скорости, а также сигнала, фар или пантографа (на электропоездах). Причем, для того чтобы дотянуться до всех этих хитроумных механизмов, предусмотрено вращение камеры на 360 градусов.

Третий раздел игры называется *Surveyor*, что можно перевести как «топограф». Это довольно удобный в использовании редактор трасс. С его помощью вы можете изменять рельеф местности, строить мосты или туннели, прокладывая таким образом пути через реки и сквозь горы. Да и города можно попробовать построить — причем куда более живописные, нежели они получились у разработчиков.

Короче говоря, игра получилась на любителя. Причем на любителя бесцельного катания по рельсам с единственной возможностью переключения стрелок на пути следования. Эх, а придумай разработчики пару-тройку миссий, вроде ограбления товарняка или пожара в пятом вагоне — глядишь, и поклонников бы прибавилось, да и прибыль увеличилась бы. А так особой прелести в глупом таскании составов по огромным картам я, честно говоря, не нахожу.

Андрей Гайдут

Название: Tony Hawk's Pro Skater 3
Издатель: Activision
Разработчик: Gearbox Software
Жанр: спортивный симулятор
Системные требования: P II-450, 128 Мб памяти

Оценка:	11
Графика:	11
Звук:	11
Геймплей:	12
Управление:	10

Доска для Антона



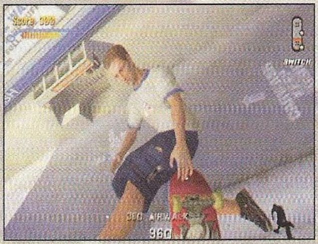
Наконец-то компьютерные геймеры дождались того, чем консольщики наслаждаются уже давно. **Tony Hawk's Pro Skater 3** триумфально стартовал на PS2, потом перебрался на Xbox и PSX. И лишь потом девелоперы сжалились и портировали игрушку на PC. Скажем им за это большое спасибо, поскольку вышло классно. Версию для PS2 оставили практически без изменений, немного апгрейднув графику.

Пройдемся по порядку. Чем всегда радовал геймеров Tony Hawk's, так это возможностью совершать на таком небольшом «аппарате», как скейт, самые головокружительные кульбиты. Третья часть в этом отношении не разочаровала. Трюков великое множество, и для того, чтобы им обучиться, нужно потратить не час и не два. Правда, немного подкачало не очень удобное управление, но это легко можно исправить. Времени на каждом уровне, как всегда, в обрез (две минуты), но за этот промежуток чего только не успеешь! Можно трижды попасть под машину, четырежды сломать нос и даже послужить причиной землетрясения. Сильно стукнешься — из носа польется кровь. Все как в жизни настоящего скейтбордиста.

Как вы понимаете, кататься просто так в игре можно, но если вас беспокоят лавры чемпиона или, по крайней мере, возможность купить новый скейт и открыть парутройку секретов — придется попотеть над заданиями.



А они в каждом уровне очень прикольные. Нужно разобраться с надоедливым рокером, привезти билеты друзьям, опаздывающим на самолет, или, например, раздавить все тыквы, валяющиеся на земле. Иногда можно немного поиздеваться над мирными и не очень жителями. Конечно, это вам не *Carmageddon*, но тоже весело. Ну, и естественно, поощряется выполнение трюков. Здесь главное — не прогадать. Так обидно бывает, когда в самом конце изза досадного падения какойнибудь трубы ты теряешь все заработанные очки. Тут нужно выбирать: делать трюки попроще (и получать умеренную «плату») или постараться исполнить что-то экстраординарное, но с гораздо большим риском провала.



На все эти дела выделили десять уровней, которые значительно увеличились по сравнению с *Tony Hawk's 2*. Среди них — канадский парк, американский пригород и даже литейный заводской цех. Народа по уровням снует прилично, причем это, в основном, не праздношатающиеся. Строители строят, воры воруют, а хулиганы... да, действительно,— хулиганят. Машины тоже снуют туда-сюда, изредка подчиняясь командам светофора.

Визуально новый Tony Hawk's хорош. Даже незначительные недостатки прорисовки персонажей не портят общего впечатления. Анимация же просто клевая. Скейтбордисты двигаются (а особенно падают) так, что глаз не оторвешь, иногда проскальзывает даже полусадистская улыбка.







Да, и если надоест слишком репперский саундтрек, не выключайте колонки. Звуковое сопровождение можно изменить по собственному усмотрению, покопавшись немного в плей-листе. Так что наслаждайтесь игрой и не сдирайте коленки!

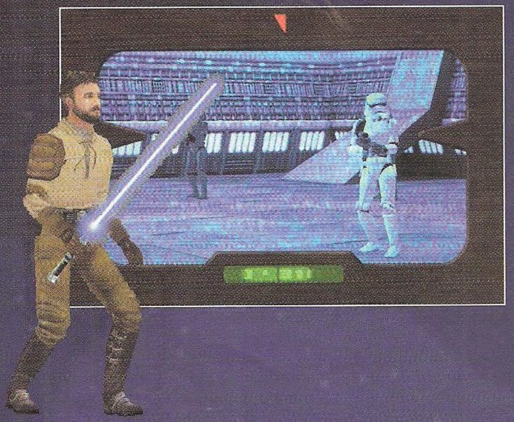
Игорь Прадио





Название: Jedi Knight II: Jedi Outcast
Разработчик: Raven Software/Activision
Издатель: LucasArts
Жанр: 3D FPS/TPS/Adventure
Системные требования: Celeron 400, 128 Mb, 3D-видеокарта с 16 Mb

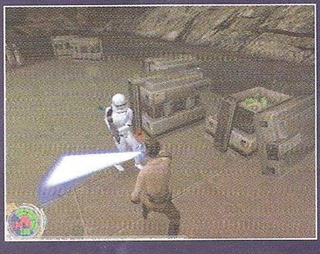
Оценка:	10
Графика:	11
Звук:	12
Геймплей:	10
Управление:	10

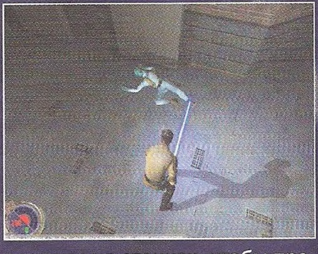


Сила прибыла. Впустить?

Думаете, я добровольно в джедаи подался? Типа служба по контракту, да? Ошибаетесь, сто лет оно мне надо было. Это когда-то Йода спьяну поведал мне, что у меня Сила есть «джедайская». Я было решил, что чебураха по старости уже маразмом страдать начал, пока он из штанин своих меч лазерный не достал. Помахал им перед носом, потом еще в городе пару гопников марсианских разогнал, хвосты им отрубив для убедительности. Затем он еще сказал, мол, у тебя, парень, Сила покруче моей будет, и что жизнь Вселенной тоже от меня зависит. Я домой пришел, перед зеркалом на себя голого посмотрел, правда «Силы» никакой не увидел, кроме привычных телесных подробностей. Дальше я «ее» все-таки открыл, доказательство этому — первая часть игры JK. Думается, почитатели джедайства хорошо запомнили мои приключения во благо Вселенной. Так вот, недавно я вернулся из очередной «командировки» под кодовым названием **Jedi Knight II: Jedi Outcast**. Ну, а вот об этом можно и поконкретнее.

Спрашивается, чего это меня снова понесло на приключения, сидел бы себе в уютном домике на Явине, брал бы себе денежку за уроки джедайства разным угнетенным особям, да выращивал помидоры в межпланетном масштабе (кстати, хорошая мысль на будущее). Так нет же, пришлось опять припомнить Долину джедаев с ее источником Силы. Оказывается, там паразит завелся ящероподобный, который в долине производством ситхов заняться решил. Мало того — этот капиталист





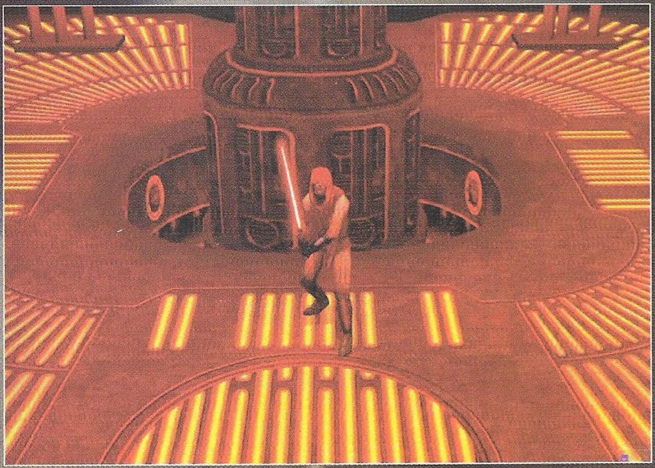
еще и лже-джедаев штамповать начал с вручением им по окончанию курса молодого бойца опять же *подобия* лазерных мечей, изготовленных из минерала, похожего на тибериум. Короче, надо было срочно их наказывать, а то зачем моей школе такая конкуренция…

Что мне не понравилось во всей этой истории JKII, так это просто огромное количество уровней с разными подуровнями и комнатушками. Иногда возникало ощущение, что из этого здания ты больше не выйдешь, и придется жрать плакаты на стенках, чтобы протянуть дольше. Дело в том, что комнат действительно очень много, и все они очень похожи друг на друга. Кроме того, под эти нычки приходится еще и ключи подбирать, пробегав для этого чуть ли не полчаса по соседним отсекам… А эти двери с электронными наборами, под которые, мало того что нужно выбить код у «обизнаных» секьюрити, так еще и успеть набрать его до запуска какой-нибудь необходимой спасательной «шлюпки». Короче, знал бы я об этом чуть раньше, то обязательно бы захва-





JEDI KNIGHT



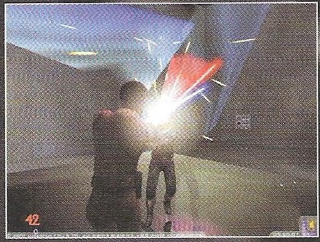


тил с собой кого-то типа Ариадны с нитью или, на крайняк, с Бикфордовым шнурком — тоже вещь полезная…

Что касается противников, то могу даже заметить, что они



молодцы. После нашей последней встречи потренировались, ума поднабрались, хоть иногда все же и смотришь на них, как на тупоголовое стадо. Бывало, ворвешься в какую-нибудь комнату отдыха, а там вражины чаюют — так они сразу по норам разбегаются, залегают, по выгодным позициям ныкаются и оружие на взвод с хитрой улыбкой. Хоть иногда возникают моменты, когда они как малахольные в окна пуленепробиваемые стреляют, увидев там меня. Или вообще хит, когда забегаешь в тесную каморку с толпой механоидов — можна вообще молча стоять и смотреть, как супостаты начинают бегать как психи по комнате, стукаясь о стенки и не понимая, что происходит.



Что касается меня, то вначале меч мне не выдают — видимо проверяли мое психическое состояние, после того инцидента с доставшей меня продавщицей рогаликов, поэтому пришлось побегать со штурмовой винтовочкой. Но когда мой «малыш» наконец-то появляется у меня в руках, тут уж я реализуюсь по полной программе. Красиво, наверное, со стороны наблюдать, как я бегаю на бешеной скорости по площадке, на ходу рубя ненужные части тел и вытворяя при этом для полного улета противников сальто, как применяю на практике все известные или импровизированные комбы. А как ярко брызжут искры от схождения в бою на лазерных мечах с равным джедаем, или как эффектно летит подорвавшийся на мине робот-штурмовик…

Что касается Силы, то я научился ее регенерировать, хоть самостоятельно распределять больше не могу — видно что-то свыше мешает. Ассортимент силовой выглядит так: *Push, Pull, Seeing, Speed*. Есть, правда, еще и *Mind Trick*, но это, в основном, для того, чтобы было понятно, зачем я вообще здесь нахожусь. С помощью *Force Pull* я теперь могу призвать «к ответу» всего противника сразу, а не только его оружие,— в принципе, тоже неплохо, но только раньше можно было хоть над безоружным поиздеваться. Забавно было наблюдать за медлительностью происходящего в *Force Speed*, а также за смертью в slo-mo от меча, хотя, как мне сообщили, я здесь не первый ☺. Если же вы меня спросите, какие умения для настоящего джедая главные, то я, конечно, могу ответить, что это умение готовить яичницу взглядом, а также чистка лука без слез, хоть на самом деле это все же настоящие боевые навыки: *Force Lightning, Force Drain, Force Invisibility, Force Protect* — но, впрочем, если рассматривать их на фоне моего умения двигать лбом, то здесь, конечно, можно поспорить.

Кстати, за время этого приключения у меня реально заложило уши, так как звуки лазеров, крики смерти и раздающаяся откуда-то музыка, показавшаяся мне первым признаком психического расстройства, очень меня поразили, поэтому теперь никакого «Planet Drum-n-Base» на протяжении недели — отдыхаю. Да и вообще, пора на пенсию, наберу вот пива и полечу к Йоде — будем лучше в домино играть, не все же Вселенную спасать…

Бредни человека, заявившегося в редакцию и представившегося джедаем выслушивал Юрий Гладкий





Название: Dungeon Siege
Разработчик: Gas Powered Games
Издатель: Microsoft Games
Жанр: Action/RPG
Системные требования (вполне играбельные)**:** P2 400, 128 Mb, 3D-видеокарта с 16 Mb

Оценка:	12
Графика:	12
Звук:	12
Геймплей:	11
Управление:	12



Угнетаемые добрые ослики и Со.

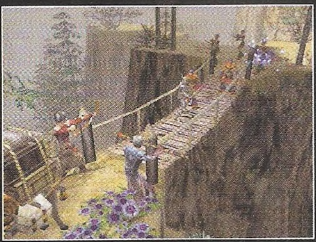
Люблю, когда ожидания оправдываются — будь то хоть приготовление пиццы с огромным количеством маслин, хоть ожидание релиза компьютерной игры.

Кстати, о последнем (хоть и предыдущее тоже неплохо). Наконец-то мне представилась возможность попробовать на деле игру, о которой так давно говорили все (мы в том числе). Результат — я просто очарован **Dungeon Siege**. Настолько умопомрачительной и захватывающей игры не выпускали давно. Что касается лично меня, то, если бы сейчас проводилось голосование на звание лучшей RPG, а то и лучшей игры года, я бы незамедлительно вписал Dungeon Siege.

Теперь о том, почему это можно считать шедевром.

О том, как тут все красиво

Разговорам о графике Dungeon Siege можно посвятить и всю статью, а при желании — и весь журнал. Но, понимая, что столько писать мне никто не даст, приходится констатировать лишь самые яркие моменты. Для начала замечу, что графическая реали-



зация природы и всего окружающего настолько реалистична, как реалистична двойка в дневнике за срыв урока истории криками после ночи проведенной за CS: «GO! GO! GO!».

Трава, земля, деревья — все погружает в фэнтезийный мир Ehb. А многочисленные природные ландшафты — так это вообще руководство для разработчиков «Как делать реалистичные и красивые игры». Думаю, многие игроки западали в транс от того, как живо смотрится лес, как разнообразны деревья, и как они размещены, как прорисованы мельчайшие детали, как развеваются на ветру елочки, как красиво летают бабочки над цветами. Иной раз жалеешь, что ты редактор, а не ботаник ☺. Плюс ко всему — в игре существует такое понятие, как индивидуальность и непохожесть. Дело в том, что авторы настолько идеально подогнали



игровой процесс, что игрок ни на секунду не задумывается о том, что в игре появилась какая-то скучность и вялость. Только-только вы бродили по пещерам со сталактитами и вроде бы свыклись — а тут вам подкидывают Welcome на поляну со степными травами или на мрачное болото. При этом в игре нет никаких «Лоадингов», поэтому все переходы совершаются без перерывов на обед.

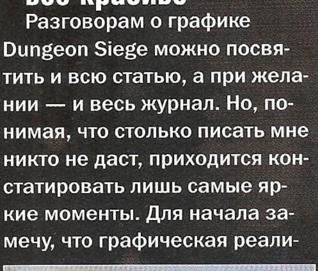
Кроме вышеперечисленного добра, в Dungeon Siege великолепно проделаны все населяющие мир Ehb существа, у которых иной раз даже видны их нечищеные и страдающие от кариеса зубы. А персонажи вообще отделаны по последней моде — особенно если вы приоденете их в огромное разнообразие шмоток, которые потом так ярко отображаются на героях. Уж коли всунули в руку меч-кладенец —

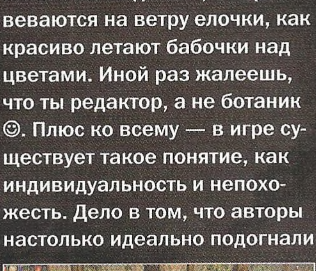


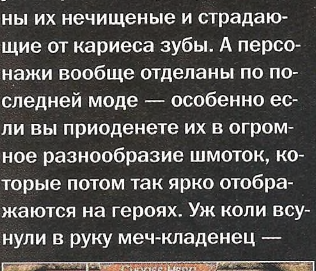
так и видно героя именно с мечом, а не с какой-то заготовкой в руке; надели на него шапку-бронебойку — вот герой уже и в шапке, а не с лысой головой…

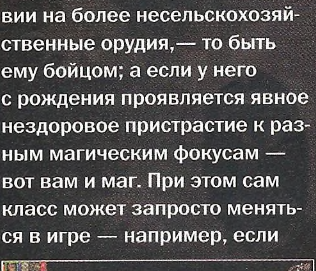
О том, с чего тут все начинается

Как я когда-то уже писал в превью, а теперь еще и убедился на практике, понятие «класс» в DS плавно размазали до неузнаваемости, вследствие чего герой становится именно тем, кого вы в нем хотите видеть. Если перс с первых этапов размахивает вилами, сменяющимися впоследствии на более несельскохозяйственные орудия,— то быть ему бойцом; а если у него с рождения проявляется явное нездоровое пристрастие к разным магическим фокусам — вот вам и маг. При этом сам класс может запросто меняться в игре — например, если





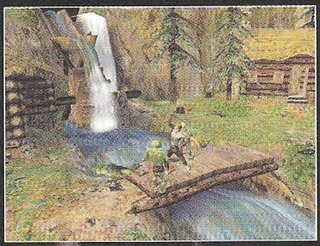












вас начнет раздражать рукопашное костоправство, то можно смело переходить на кастование заклинаний. Кстати, у героя есть такие специализации, как оружие ближнего боя, луки с арбалетами и магия. Правда, никто не запрещает и мультиклассы создавать… в DS вообще можно что угодно.

Что касается опыта, то он герою в игре не капает в принципе. Здесь снова работает правило «как ты вражину замочишь…» — т. е. способ убиения врагов прямо и перпендикулярно повлияет на развитие навыков. По этому же принципу растут и личные характеристики (*Сила*, *Ловкость*, *Интеллект*). Правда, скорость прокачки таких характеристик оказывается выше у тех героев, которые пользуются преимущественно одним видом «завала».

О том, как тут все действует

В свои скитания по миру Ehb вам придется взять не одного, а целый взвод добровольцев (вплоть до восьми существ). Хотя брать именно всех — правило вовсе необязательное. Ваш покорный слуга, например, обошелся шестью скитальцами. Но при этом размер группы абсолютно не влияет на тормоза в поведении всей толпой (как это часто бывает в РПГ'шках).

Снова кланяемся разработчикам за то, что они не только сделали общий для группы походовый и военный порядок, но и впихнули сюда способ разбиения группы на определенные подгруппы. При этом на каждого персонажа припадает еще и по три варианта поведения в бою. Первый связан с передвижением и включает в себя: *Hold Ground* («без приказа никуда»), *Engaged* (передвижение для наиболее удобного ведения боя, но не забывая про группу) и *Move Freely* («иди туда, не знаю куда»).

Для атаки применяются похожие варианты поведения: *Hold Fire*, *Defend*, *Attack Freely*,



Target Closest (до кого первого кулак дотянется), *Target Weakest* (мочи слабаков!) и *Target Strongest* (кто тут самый здоровый?). Я было удивлялся — зачем так много всего, пока не начал активно вести сражения. Впоследствии вообще стало казаться, что этих установок можно было и еще придумать. Дело в том, что противники (а по их количеству и разнообразию видов вообще можно энциклопедию издавать) — хитрющие твари: то в засаду заманят, то группируются в наиболее невыгодное для тебя положение. Поэтому очередной раз приходится выжимать паузу и чесать затылок, размышляя, куда же засунуть этого раненого мага или сумасшедшего бойца, который уже пятый раз нарывается на засаду.

Об оружии тоже можно долго беседовать, так как оно здесь настолько разнообразно и многочисленно, что иной раз жалеешь, что в начале игры выбросил вилы, чтобы не напрягаться впоследствии.

Мало того что оружие вмещает до четырех магических характеристик, так еще и сбруя многочисленна до неприличия…

О магии вообще промолчать бы, да меня могут неправильно понять. Дело в том, что магия в DS разделена каким-то странным образом на две школы: *Nature & Combat*. В первой школе сосредоточены *Ледяная* и *Электрическая магии*, а второй досталась *Магия Огня* во всех ее возможных проявлениях. Плюс заклинания вызова «помощничков» и заклинание «Transmute», превращающее шмотки и артефакты в золото, которое не занимает инвентарь. Вы быстро начинаете понимать, что иметь магов — представителей двух школ — просто необходимо.

Совершенно так же необходимо вспомнить и об осликах, которых вам придется приобрести, чтобы не таскать в своих инвентарных маловместительных рюкзачках все то разнообразие предметов, которое повстречается в игре. Приобретение этих вьючных существ является необходимостью, хоть, конечно, и жаль животинок за взваленный на них труд. Кстати, ишаки при необходимости могут сами бегать по полю брани и собирать все трофеи, но во время боя смело ныкаются за героями, сопя в две дырки.

Что касается квестовой линии, то она, конечно, есть, и хорошо развита. Но все же всплываете иной раз прямолинейность заданий без кардинальных переломов сюжета. Кроме того, основная часть игры сводится к зачистке территории от всевозможных супостатов, иной раз приобретая просто Diablo_2_подобный характер. Это, конечно, не такая уж большая оплошность, но именно за это и был срезан балл в графе «играбельность».

Конечно, можно было и еще много всякого интересного понарассказывать, но лучше оставлю место для скриншотов. Хотя поверьте просто на слово — если вы любите РПГ, то просто обязаны поиграть в DS. Такие игры выходят редко, и пройти мимо них просто некрасиво.

Юрий Гладкий









Название: Nascar Racing 2002 Season
Разработчик: Papyrus Racing
Издатель: Sierra Entertainment
Жанр: Racing
Системные требования: P2 400, 128 Mb, 3D видеокарта с 16 Mb

Оценка:	7
Графика:	8
Звук:	8
Геймплей:	7
Управление:	7

Не сезон

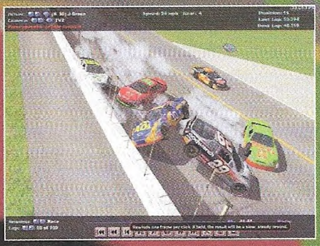
Вместо вступления я просто вот что расскажу. Знаете, что люди, которые умеют разве что выдавлить розочки на тортиках в честь своего несовершенства делают, когда берутся за работу? Я тоже не знаю, но предположить можно — по крайней мере, почва для этого есть. Иначе как «Гонимые гонки» то, что разработчики сделали из любимой нами серии *Nascar Racing*, назвать трудно. Да еще и в название всунули «Сезон» — типа ничего получше в этом сезоне не будет. Вот уж действительно — название конторы разработчиков соответствует действительности...

Мы привыкли в готовой «серийной» игре смотреть различные на достижения и улучшения по сравнению с предыдущими выпусками. Так сказать, надо всегда идти в ногу со временем и технологическими достижениями, чтобы было интересно. А в данном случае складывается ощущение, что разработчики, вместо того чтобы работать над игрой, всей толпой шпилили в подобие «Догони меня, кирпич», а потом, перенеся многочисленные сотрясения, за несколько месяцев подогнали ее под релиз. Как-то по-другому объяснить такое количество глюков и тормозов на параноидальной почве не получается.

Больной мозг создателей дает себя знать уже во время старта. Первым делом начинаешь бегать глазами по салону автомобиля в попытке найти руль. Сложно передать мое удивление, когда в конце концов я обнаружил полное его от-



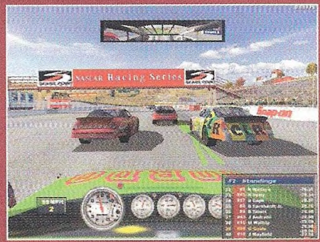




сутствие. Видимо, разработчики решили, что эта деталь автомобилю реалистичности абсолютно не добавляет. Зато ручку коробки передач они всунули добротную. Потом оказалось, что «функцию руля» надо включать в стартовом меню. Ладно, включил, но руль все равно выглядел как-то неестественно — дело в том что рук на нем не было. Что же выходит: водитель управляет коленями?

Кстати, насчет управления коленями. Оказалось, что я был не так уж далек от истины, так как очередным «финтом» авторов стало управление автомобилем. Оно ужасно неудобно и непрактично. Во время нужного поворота клавиши то и дело не срабатывают, или, наоборот, действие поворота





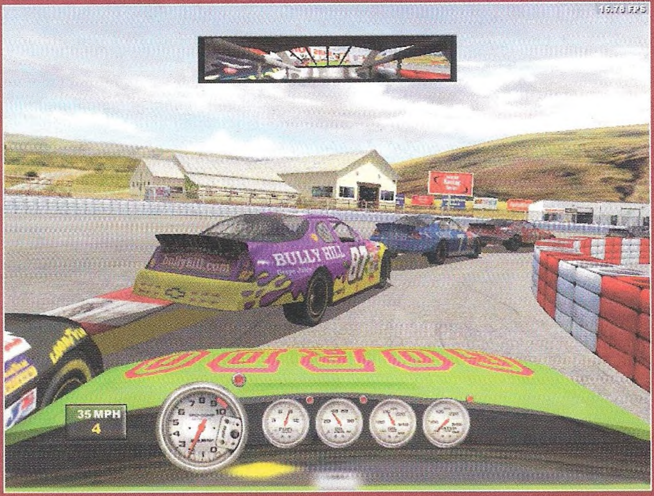
немного затягивается... Кстати, можно замутить, чтобы машина вообще едва ли не сама ездила (после включения *ideal racing* и *traction control + ABS*).

Да и сама менюшка тоже сделана в виде «пойди туда, не знаю куда», от чего впоследствии может развиться постоянная нездоровая широкая улыбка.

Разговоры о графике тоже не будут отличаться от общего настроя. Ну, что ж поделать, если потерпевший мозг не может проследить за всем, что должно быть на высоком уровне. Вот и получается потом: убитая реализация моделей машин; задники такие, вроде пережили лучевую болезнь; люди на трибунах, которые из-за отсутствия анимации в их рядах смахивают на шевелящуюся кучу мяса, заготовленную на консервы... Кроме того, авторы явно посчитали лишним введение в игру модели повреждений, так что, как я ни пытался разбить свою тачку и посмотреть на отпадающие части,— ничего, кроме буйных искр (кстати, спасибо разработчикам за спецэффект), не получил. Вот бы так в реальной жизни...

В общем, мое мнение о **Nascar Racing 2002 Season** я вроде передал доступно. Жаль, конечно, разработчиков, столь рано познавших психические расстройства, но меня они все равно не разжалобили — ведь моя оценка могла быть даже ниже, спасло лишь уважение к предыдущим сериям.

Юрий Гладкий





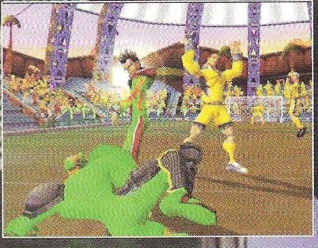


Название: Soccer Slam
Платформа: GameCube
Разработчик: Black Box
Издатель: Sega
Жанр: спортивная аркада

Такой футбол нам нужен







Неудачи в еврокубках, непопадание на чемпионат мира по футболу и, наконец, поражение в матче с командой Японии (великой футбольной страны ☺)... Горе переполняет сердца украинских болельщиков. Невыносимо хочется выйти во двор и поиграть в футбол. Да не просто поиграть, а жестко попрессинговать соперника шипами бутс. Но не нужно выплескивать свою злобу на ближних. Ведь «наша мета — 2004, 2006, 2008, 2024 (нужное подчеркнуть)». У нас даже урок футбола ввели — дело, кстати, довольно прикольное (особенно если бы он шел в зачет вместо дежурства в классе или подготовки домашних заданий по алгебре)

То ли дело японцы — не нужны им уроки футбола. Они и на чемпионате мира поиграют, и потренироваться перед ним смогут. Специально для таких интенсивных тренировок создан усовершенствованный электронный тренажер под кодовым названием **Soccer Slam**. Ой, не завидую я соперникам японской команды. Если футболисты Страны восходящего солнца и вправду в *Soccer Slam* будут перед чемпионатом резаться, то дисквалификация на чемпионате им светит как пить дать. Потому что Soccer Slam — это не футбол, а сплошное извращение. Вместо того чтобы расположить 22 гладко выбритых и идеально кривоногих мужиков на отутюженном поле, Black Box предлагает игроку выбрать команду всего из четырех героев. Но это еще не самое страшное. Позже эти игроки начинают делать вид, что играют футбол. Это-то и выглядит жутче всего. Герои игры меньше всего похожи на футболистов.

Monsters Inc. какой-то получается. Шесть здоровых отморозков бегают по небольшому полю, расталкивая соперников локтями, подбирая при этом разнообразные бонусы, увеличивающие скорость бега, силу удара, и т. д. (аркада налицо). Удары обычно получаются серьезные, но вратари тоже не лыком шиты, да и ворота к тому же совсем как в хоккее. Поэтому игрокам приходится сочетать грубость в стиле НХЛ с тактическими маневрами (сложные перепасовки, дриблинг). Естественно, что ни о каком судействе речи не идет.

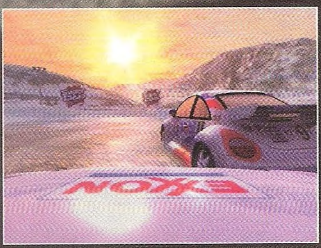
Игра, кроме того, изобилует кучей приколов. Например, «замедленная камера» в стиле *Матрицы*, смена погоды и звукового сопровождения при каждом перехвате мяча и многое другое. Хороший футбол получился, по крайней мере — очень нестандартный.

Игорь Предко





Название: Rallisport Challenge
Платформа: Xbox
Разработчик: Digital Illusions
Издатель: Microsoft
Жанр: driving



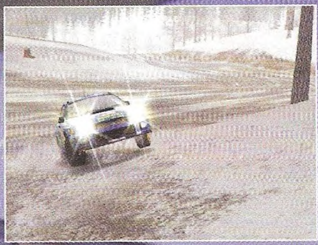
Отрываясь от земли

Швеция — это не только родина ABBA, стенки и семьи. С недавнего времени это еще и родина игры, которой прочат роль убийцы *Gran Turismo*. Вряд ли можно говорить, что какая-либо гонка может в обозримом будущем пошатнуть славу GT, но, тем не менее, **Rallisport Challenge** достойна внимания во многих отношениях.

С технологической точки зрения эта игра не так уж и глубока. Апгрейдить автомобили нельзя, можно лишь настраивать их характеристики перед каждой гонкой. Основное внимание уделено самому процессу езды. И вот здесь создатели постарались!

Начнем с того, что графика детализирована до мелочей, включая отблески солнца на капоте автомобиля и трехмерные ландшафты. Я уже не говорю о моделях авто (естественно, настоящих и лицензированных). Двадцать пять машин, каждая со своими особенностями управления и даже со своим собственным звуком мотора. Вам предоставляется возможность проверить весь этот технический парк на более чем сорока трассах. Особенности трасс — не только в специфических поворотах и изгибах, но и в покрытии. Совсем по-разному ведут себя автомобили на гравии, песке или на асфальте. Плюс к этому, в самых неподходящих местах трассы (чаще всего после сложных поворотов) находятся обычно телеграфные столбы или деревья. «Поцелуй» с препятствием очень реалистично отражается на внешнем виде авто. Но это не единственный фактор, который за два-три круга превращает красивый «Опель» в непонятного вида колымагу. Если погода на трассе дождливая, и грязи примерно по колено, то и это непременно отобразится на внешности машины.





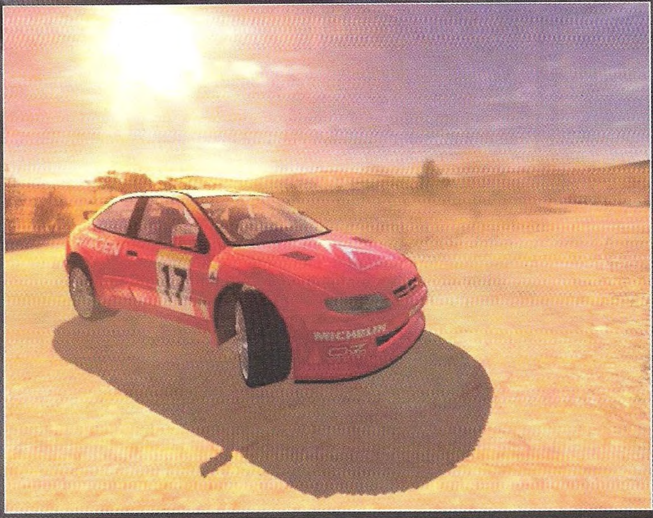


Как я уже говорил, акцент сделан на самом процессе езды — со свистом в ушах и «пролетанием» со скоростью 200 миль в час мимо полицейских постов. Модель движения не слишком приближена к реальности. Но вот уж что точно сделано «с душой», так это разного рода обломы. Об одном из них (большое дерево сразу на повороте) я уже говорил. Еще следует помянуть очень уж реалистичные заносы и излишнюю инерционность движения.

При всем при этом игра не слишком выходит за классические рамки драйвинга. Погонь за нерасторопными пенсионерками в поисках лишних 200 очков бонуса вы не дождетесь. Но, в принципе, от Rallisport Challenge этого и не ждали. Вполне хватает визуального великолепия и удовольствия от самого процесса перехода на практически сверхзвуковую скорость.

Игорь Предко







Vsyakaya vsyachina

Антиламер

Вы знаете, на что способен простой калифорнийский парень 21 года отроду, только и имеющий что ноутбук Toshiba (PIII, 64MB RAM)? Думаете, он может тринадцать раз подряд пройти «Сапер» на среднем уровне сложности или переустановить Windows? Да, *Адриан Ламо* может и это, но, кроме того, при помощи этого компьютера, браузера и своих мозгов



он уже взломал великое множество сайтов крупнейших американских компаний. Список его жертв впечатляет. Туда попали Microsoft, Apple, WorldCom (американский интернет-провайдер), Yahoo и многие другие. Причиной столь легкого проникновения на веб-страницы Ламо называет, прежде всего, неправильно сконфигурированный список уровней доступа, а также то, что сетевые администраторы часто оставляют секретную страницу доступной в надежде, что на нее никто случайно не натолкнется. Недавно Ламо залез на сайт New York Times, получив доступ не только к базам данных сотрудников издания, но и ко многим полуофициальным материалам (например, к списку контактов издания с известными политиками и общественными деятелями во всем мире). Самое интересное, что Адриан никак не пользуется результатами своего взлома. Его любимое занятие — сообщить о содеянном на страницах сайта SecurityFocus. Но прежде он обращается в компанию, сайт которой он взломал, и сообщает обо всех найденных пробелах в защите. Многие из «пострадавших» даже поблагодарили юное дарование за находчивость.

Не все воспринимают этого хакера однозначно. Некоторые заявляют, что в его действиях нет ничего неординарного. Вот как прокомментировал деятельность Ламо один из членов хакерской организации *«Cult of the dead cow»*: «Это — как танец. Каждый умеет танцевать, но не каждый сможет танцевать, как Майкл Джексон».

Я не пошутил, написав в начале, что у Ламо есть только ноутбук — это действительно основная его собственность. Дома у Адриана нет. Четыре года назад родители переехали из Сан-Франциско в пригород, а он решил остаться в городе. С тех пор и бродяжничает. Иногда он заходит в интернет-кафе, подключается к сети и... через день-два еще несколько человек, отвечающих за информационную безопасность, теряют свою работу...

Номинанты Рунета

22 марта в России прошла церемония награждения лауреатов Национальной Интернет-Премии за 2001 год. Награждение проводится ежегодно Российской академией Интернета и компанией «РосБизнесКонсалтинг». Гран-при Российской академии Интернета на этот раз получил развлекательный сайт *MULT.ru* (177 голосов членов Академии). Этот проект придуман питерским художником и веб-дизайнером



Олегом Куваевым. За недолгое время существования мультяшная Масяня стала настоящим кумиром. За присуждение Масяне приза зрительских симпатий «Веб выбирает Вас!» высказалось 67,04% принявших участие в голосовании.

Трехмерное телевидение?

Команда исследователей из Калифорнийского университета в Лос-Анджелесе изобрела устройство, при помощи которого можно контролировать взаимодействие молекул прозрачных кристаллических материалов в твердом и жидком состоянии. Что это дает? Да ничего особенного, кроме того, что такое изобретение — важный шаг для создания суперкомпьютеров, которые станут мощнее нынешних в миллионы раз, и трехмерного телевидения.

Идея в том, что лучи света, несущие информацию и изображения, проходя через кристаллические молекулы, могут принимать практически любую форму и даже целый ряд форм, очень быстро сменяющих друг друга. Вот вам и трехмерный телек.

А если сделать из кристаллов своеобразную «дискетку», то она будет содержать информации в миллиарды раз больше, чем современные аналоги. К тому же доступ к записанной информации станет намного быстрее.





Hero of The Game

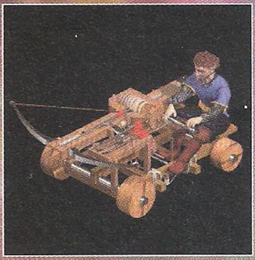
Название: Heroes of Might & Magic 4
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Жанр: Turn-based strategy
Системные требования: P3-300, 128Mb RAM, 4Mb видео



Оценка:	11
Графика:	10
Звук:	12
Геймплей:	11
Управление:	10



Геройские будни



Я принципиально не читал никаких предварительных обзоров игры **Heroes of Might and Magic 4** — не хотел портить впечатления от очередной версии этой эпохальной сверхпопулярной суперкультовой гиперигры.
И правильно сделал, если честно: любое мнение о ней вряд ли соответствует тому, что на самом деле получилось у 3DO и New World Entertainment — создателей и издателей игры.

Когда я покупал и инсталлировал игру — истратил на самого себя кучу маны, творя заклинания «Увеселение», «Удача» и «Благословение» 3-го, 2-го и 4-го уровней — надеясь, что продолжение вышло хотя бы не хуже, чем *HMM3*. Не знаю, стоит ли хвалить или ругать 3DO за то, что игра получилась только слегка похожей на предшествующие версии.
В Heroes of Might and Magic 4 появилось много однозначно хорошего и непонятно-непривычного, но есть и многое, от чего у меня расстроилось пищеварение. Итак, по порядку.



В первую очередь, игровое поле и его хваленая тридэошниками «трехмерность». Трехмерное поле боя на деле оказалось таким же трехмерным, как игра в шахматы: аксонометрически-изометрическое изображение (или, проще говоря, классический вид «сверху-сбоку»). Зато нарисовано поле, да и сама карта приключений, с кучей всяких мелких радостных подробностей: тут вам и гейзер (так, для мебели); и лианы, свисающие с деревьев; и птички; и обезьяны; и прочая чепуха, оживляющая картину. Деталей на карте действительно много — и все они обалденно анимированы. Из-за этой анимации даже возникают проблемы с производительностью: поначалу я поставил себе разрешение экрана 1280 × 1024 (появилась и такая возможность), но, посмотрев, как игрушка тормозит при наличии на поле боя или карте приключений более 7-8 персонажей или зданий, переключился в режим 1024 × 768. И это на не самой слабой машине с 256 Мб ОЗУ, 600-мегагерцовым процом и GeForce 2 с 32 Мб DDR.

Самая классная новость — звук и анимация. Над музыкой к игре явно трудился целый ансамбль кельтской народной музыки, григорианский хор, пара теноров, хор мальчиков, симфонический оркестр и гильдия барабанщиков. От озвучки заклинаний и битвы срывает крышу: я, в первую очередь, выцепил из саундтрека (что было непросто) несколько звуков для озвучки событий Windows.

Анимация битвы тоже выше всяких похвал: заклинания *Массовое Благословение* или *Духовные Доспехи* поднимают защиту и боевой дух не только у персонажей игры, но и у игрока. Но вот с полетами монстров не сложилось. На поле боя они прыгают, аки жабы, что, скорее, смешит, нежели наводит страх. Готов спорить, что если ангелы и существуют, то они не летают так, как это нарисовано в HMM4. В третьих «Героях» полеты были куда красочней. Но зато по новому сценарию битвы, если один монстр бьет другого, то тот одновременно наносит ответный удар. А после каждого удара вылетающие цифры показывают, у кого сколько здоровья убавилось, и кого сколько погибло,— в пылу битвы можно запутаться, зато вся информация налицо.

Самый большой прокол игры — битва за город. Раньше было так: армия на армию, причем одна армия в чистом поле под стенами крепости, а вторая, соответственно, за стенами, рвами, разводными мостами и под прикрытием башен, откуда стреляют какие-нибудь фирменные персонажи. Теперь всю битву превратили в схватку за песочницу. Испортили все — начиная с того, что стены крепости самому мелкому монстру доходят до подбородка, а нападающие могут колбасить защитников крепости дубинками, перегнувшись через стену, и заканчивая тем, что крепостные ворота может раздолбать не катапульта, которая исчезла из «Героев» как класс, а любой доходяга, если достаточно долго будет пинать ее ногами.
И самое придурочное — «*тумбочки*». Вместо суровых башен на территории замка теперь стоят тумбочки — не тумбочки, но очень похожие на них стульчики, на которые по очереди залазят защитники крепости, ругают нападающих матом, понижая их мораль, строят дикие морды и швыряют подручными материалами во врагов, нано-



ся повышенный материальный ущерб. Вот такая вот ерунда.

В HMM4 появились новые персонажи, монстры, типы городов. Появились и новые заклинания, а также новые возможности для колдовства. Теперь в путешествиях можно найти разные колбочки с эликсирами, выпив или бросив которые можно поднять боевой дух армии, отравить кого-то или навести туман на поле боя. Использовать склянки можно только один раз.

В классификации новых существ черт ногу сломит — тут и сатиры, и злобные ирландские гномы, и какие-то рыбы, и русалки, которые раньше только и делали, что благословляли, и даже пираты. Внешний вид некоторых из них тоже изменился — по большей части, в лучшую сторону (это не касается эльфов, которые стали похожи на зеленых кикимор). Вот, например, земляные элементали, которых в HMM3 за их внешность, издаваемые звуки и цвет можно было назвать, скорее, «экскременталями», теперь стали жуть как похожи на идолищ острова Пасхи. Мерзкие водяные элементали, раньше похожие на подруг Ихтиандра с хвостом и мордой рыбы в плавательных очках, теперь стали симпатичнее и напоминают небольшие замершие цунами.

Но самое главное, что произошло с монстрами,— они не апгрейдятся...

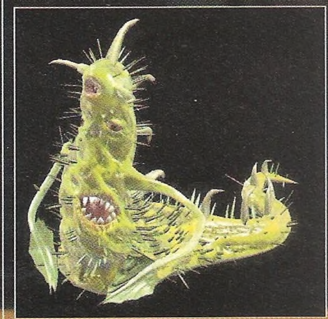
Раньше можно было построить, например, *Логово Бегемотов* и *Пещеру Циклопов*, которые затем, заплатив большие деньги, можно было превратить в *Логово Античных Бегемотов* и *Улучшенную Пещеру Циклопов*. Там можно было набрать улучшенных монстров, по своим способностям превосходивших обычных Бегемотов и Циклопов раза в полтора. Теперь же, построив одно из этих зданий, вы лишаетесь возможности построить второе. Приходится выбирать: или Бегемоты, или Циклопы. И, кроме того, ни одно здание, кроме магической гильдии, нельзя улучшить (по крайней мере, других улучшаемых зданий я не обнаружил). Так что прошли времена Архангелов и Обсидиановых Горгулий... Зато теперь при заходе в город нажатием на одну кнопку можно нанять всех монстров сразу — прислушались-таки создатели к мнению народа.



Появились и новые виды артефактов, некоторые из которых меня просто пугают. Поясняю: в новой игре существует какое-то жуткое количество школ магии, каждая из которых доступна любому из героев. Но вот только, изучив одну магию, ты сразу теряешь возможность использовать заклинания другой. Названия школ магии теперь тоже другие: это не школы Воды, Земли, Воздуха и Огня, а какие-то магии *Порядка, Беспорядка, Непорядка, Беспредела* и еще чего-то. Или как-то по-другому — я вникнуть пока еще не успел. Короче, некоторые из артефактов повышают возможности в одной из школ магии, снимают баллы в другой школе магии, а в третьей школе магии дают бонусы врагам. Или не так, но что-то вроде этого. В общем, сложно все это.

Появилось и ограничение на количество армий, гуляющих по карте,— их должно быть не больше восьми. То есть, если армий девять, то одна должна сидеть в городе, как гарнизонная. В то же время в одной армии одновременно можно иметь несколько героев, которые могут принимать участие в битве наравне со всеми. На начальном уровне, когда герой еще слабенький, лучше прятать его в задних рядах, чтоб ненароком не зашибить. Зато развиваются герои не по дням, а по часам — имея достаточно денег, можно зайти в ближайшую мастерскую и настрогать ему доспехов, мечей и прочей лабуды, которая под-













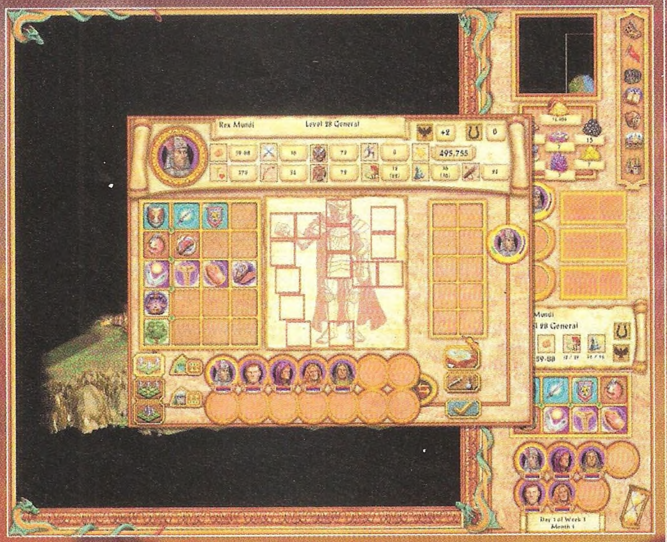


нимает его силу и развивает умище. Когда битва заканчивается победой армии, в которой несколько героев, общий полученный опыт делится на них по гениальной формуле, которую я тоже пока не постиг.

Уровней развития (или как их там называют) теперь стало больше. Я имею в виду не уровень развития героя, который ограничен 70 (для этого нужно набрать почти миллион опыта), а типа уровней обучения тому или иному навыку. В третьих «Героях» после основного умения можно было подняться до *улучшенного*, *продвинутого* и дальше — до *экспертного уровня*. А в «Героях» четвертых появились такие уровни, как *мастер* и *грандмастер*. Понятное дело, что это усложняет задачу, потому что для поднятия из мертвых половины погибших в бою монстров некроманту раньше нужно было пройти четыре этапа обучения, а теперь — чуток больше. Зато насколько круче звучит «Грандмастер Некромантии», чем какой-то жалкий «эксперт». К слову, поднимать трупы теперь могут не только некроманты, но и все герои, изучившие эту полезную науку.

Забавно, что от поднятия мертвых воинов мораль не уменьшается, хоть я себе туго представляю, как бы воевал плечом к плечу со вчерашним трупом. Хотя все — дело привычки.

А если случилось горе, и в бою погиб сам герой, то его труп можно оттянуть за ноги в святилище или любой ближайший город, где он автома-



тически воскреснет, при этом его жизнь, количество маны и ходов станет, как у «новорожденного». В этом таится большая ерунда: если возле моего города стоит вражеский герой с большой армией, то я могу выходить из города, сражаться до падения моего героя, оттаскивать его в город, оживлять и снова нападать на врага — до тех пор, пока он не заболеет воспалением мозга или не помрет от дежа вю.





Еще одно нововведение: самостоятельно тыняться по карте может не только армия с героем, но и герой без армии, и даже армия без героя. Самостоятельная армия может нападать на города, монстров, другие армии, грабить прохожих и обижать старушек, но не может захватывать всяческие источники ресурсов (типа шахт, лесопилок, каменоломен, булочных и пивзаводов). Играя, можно разрешить и нейтральным армиям двигаться. Нет, они не будут с улюлюканьем носиться за вашим героем по всей карте, а только будут нападать, если вы подойдете достаточно близко. Герой, в принципе, сам останавливается, если существует вероятность нападения. Так что внезапностью тут и не пахнет.

Наиболее прикольная вещь — *караван*. Если между городами дорога известна (открыта), и на ней нет каких-то праздношатающихся монстров, то героев и прочих персонажей можно запускать с помощью быстроходного обоза из одного в другой населенный пункт. Двигаются они со страшной скоростью — до 30 шагов в день. То есть большую карту из конца в конец они проходят примерно за четыре дня.

Скажете, у HMM4 и HMM3 мало общего? Я согласен. Но игрушка (за вычетом битвы за город) получилась вполне замечательная. Так что, как благодарные граждане Эрафеи, давайте построим компании 3DO алтарь и будем приносить в жертву тех, кому не нравится Heroes of Might and Magic.

Pagan Max



Cheats + Hits

Jedi Knight 2

Активируйте консоль, нажав «t», затем введите следующие коды:

- *boinga** — режим бога;
- *cartograph* — открыть карту;
- *diediedie* — получить все оружие;
- *freebird* — режим полета;
- *gameover* — пропустить уровень;
- *gimmestuff* — заполнить инвентарь полностью;
- *gospeedgo** — режим замедленного движения;
- *iamagod* — получить Uber-jedi;
- *quickzap* — войти в специальный коридор;
- *statuesque** — заморозить врагов;
- *trainme* — поднять уровень силы;
- *trixie* — получить ману.

Примечание: знак * необходимо заменить на 1 или 0, предварительно поставив пробел.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Чтобы открыть все cheats, в *cheat menu* введите следующий код:

- *Cheat: backdoor*.

Heroes of Might and Magic 4

Нажмите «TAB» и ввводите коды:

- *nwcAmbrosia* — бесплатные материалы;
- *nwcGoSolo* — автоигра;
- *nwcAres* — победить в схватке;
- *nwcAchilles* — проиграть в схватке;
- *nwcHephaestus* — кольчуга;
- *nwcEtTuBrute* — кинжал отчаяния;
- *nwcExcalibur* — кольцо большего отрицания;
- *nwcNibelungenlied* — меч богов;
- *nwcTristram* — крестоносцы;
- *nwcLancelot* — чемпионы;
- *nwcStMichael* — ангелы;
- *nwcSevenLittleGuys* — гномы;
- *nwcMerlin* — маги;
- *nwcCronus* — титаны;
- *nwcBlahBlah* — вампиры;
- *nwcHades* — дьяволы;
- *nwcUnderTheBridge* — тролли;
- *nwcKingMinos* — минотавр;
- *nwcXanthus* — кошмары;
- *nwcFafnir* — черные драконы;
- *nwcDoYouSmellBrownies* — спрайты;
- *nwcFenrir* — волки;
- *nwcFixMyShoes* — эльфы;
- *nwcTheLast* — юникорн;
- *nwcRa* — феникс;
- *nwcValkyries* — орк-маг;
- *nwcGrendel* — бегемот;
- *nwcPoseidon* — морской монстр;
- *nwcPrometheus* — кожух;
- *nwcAthena* — набрать скилл;
- *nwcThoth* — увеличить уровень;
- *nwcIsis* — узнать заклинания;
- *nwcRagnarok* — проиграть сценарий;
- *nwcHermes* — бесконечное движение;
- *nwcValhalla* — выиграть сценарий;
- *nwcSacrificeToTheGods* — максимум «удачи»;
- *nwcSphinx* — открыть пазл-карту;
- *nwcAphrodite* — «татуированный белый мусор»;
- *nwcImAGod* — включить чит-меню;
- *nwcPan* — максимум «морали»;
- *nwcCityOfTroy* — построить все здания;
- *nwcOldMan* — «Старик Джек».

Sudden Strike Forever

Во время игры нажмите Enter и введите код:

- ***superman* — неуязвимость;
- ***nofog* — показать все;



- ***staticfog* — отключить *nofog*;
- ***starcraft* — воздушная поддержка, как в *Starcraft* .

Capitalism 2

Удерживая «Shift», наберите *6789* для включения чит-режима. Теперь нажмите «Alt» + «C» и получите 10 000 000 кредов.

Star Trek: Voyager — Elite Force

Вызовите консоль (клавиша «~») и наберите «*sv_cheats 1*». Теперь можно набирать следующие коды:

- *god* — режим бога;
- *noclip* — проход сквозь стены;
- *undying* — 999 брони и 999 здоровья;
- *map brig* — скрытый уровень;
- *cg_thirdperson 1* — вид от третьего лица;
- *notarget* — невидимость для врагов;
- *devmap* [*названиекарты*] — включить читы на сервере;
- *cg_fov #* — изменить поле обзора (по умолчанию — 80);
- *name* — позволяет ввести более длинное имя;
- *model* [*название модели*] — изменить модель.

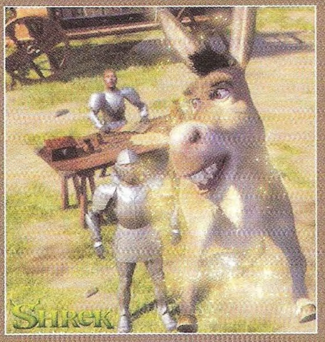
Heli Heroes

Во время игры нажмите «~» и введите код, затем нажмите «Enter»:

- *GiveMeAll* — все чит-коды;
- *GiveMeFue* — заправка;
- *MoreLives* — жизнь;
- *HealthMe* — здоровье;
- *GiveMeInvulnerable* — 30 секунд неуязвимости;
- *GiveMeInvisibility* — 30 секунд невидимости;
- *GiveMeAllAmmo* — все оружие.

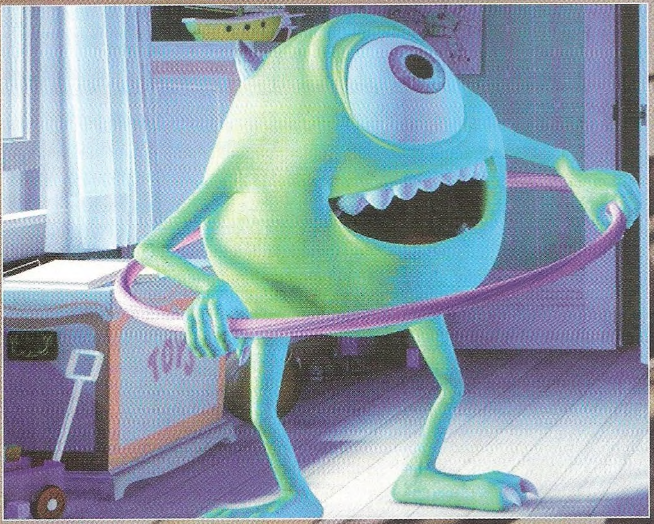
Sid Meier's SimGolf

Вы можете использовать простой способ получения денег — нажмите клавиши «Shift» и «=» или «+» (получение денег и открытие ориентиров). Обратите внимание, чем дольше вы держите нажатыми клавиши, тем больше денег получаете.



Будущее рядом

Ни для кого, наверное, не является секретом утверждение, что игровая приставка нового поколения PlayStation 2 сверхпопулярна во всем цивилизованном мире и приносит огромные прибыли корпорации Sony. Думаю, руководство компании также знает о грандиозном успехе своего детища. И при всем моем уважении к компаниям Microsoft и Nintendo, хочется сказать, что на рынке игровых консолей они могут конкурировать только друг с другом. Sony для них недосягаема.



Однако бизнес, тем более международный,— это такой океан, плывя по которому никогда точно не скажешь, куда подует ветер. Ты никогда не сможешь быть уверенн, что в недрах компаний-конкурентов не зреет открытие, которое завтра перевернет представление о... Ну, хотя бы о тех же игровых консолях. И если ты не смотришь в будущее, то года через три, какими бы ни были твои успехи сейчас, удача повернется к тебе не самым приличным местом…

На прошедшей в Сан-Хосе конференции GDC 2002 генеральный директор по технологиям Sony, Шиничи Окамото, заявил, что выход Playstation 3 опровергнет закон Гордона Мура, согласно которому производительность процессоров удваивается каждые 18 месяцев. Если следовать этому закону, то расчетная производительность PlayStation 3 должна быть достигнута не раньше, чем через 20 лет, в то время как с выпуском Playstation 3 Sony планирует уложиться в свой традиционный цикл. При этом мистер Окамото не уточнил, изменится ли в угоду возрастающей конкуренции на рынке период выхода новых продуктов от Sony. Традиционный цикл для Sony — семь лет на новый продукт. Ожидаемая аналитиками цикличность технологий на рынке к 2005 году — пять лет. Шиничи Окамото отказался назвать даже приблизительную дату выхода Playstation 3 в свет. По словам Окамото-сан, процессор *Grid* (ранее названный CELL, совместная разработка IBM, Toshiba и Sony), на котором базируется Playsytation 3, поднимет производительность консоли в 1000 раз по сравнению с Playstation 2. Шиничи Окамото отметил, что технология Grid разработана с учетом быстро развивающегося рынка онлайновых сервисов (покупки через интернет, онлайновые банковские службы и т. д.) и несет в себе революционные сетевые возможности (например, управления домом на расстоянии). В новой приставке Sony надеется объединить приложения, производимые сразу несколькими отделами компании, такими как Sony Pictures и Sony Music, для установления прямой цепочки дистрибуции контента для PlayStation 3.

Прочитали? Отдышались? А теперь еще немного информации.

Бюджет проекта составляет 3 миллиарда долларов. Эти деньги пойдут на разработку технологии и строительство новых заводов. Сердцем будущего чуда является уже упоминавшийся процессор Grid, в три раза превосходящий по вычислительным возможностям суперкомпьютер Deep Blue, в свое время обыгравший в шахматы Гарри Каспарова. В процессоре применяется революционная технология в 0,10 микрон, новая архитектура и тактовая частота между 2,4 и 3,6 GHz.

Кроме мощного процессора, новая система обещает 512 Мб лучшей памяти с пропускной способностью в 3,2 Гб/с. Такое количество оперативки необходимо не только для игровых приложений, но и для работы с визуальными редакторами, бытовыми устройствами и интернетом. Графический процессор PS 3 будет поддерживать от 32 до 64 Мб оперативной памяти с пропускной способностью в 12 Гб/с. Однако, скорее всего, к моменту выхода консоли эти показатели увеличатся. А если этого и не произойдет, то все равно особая архитектура приставки вместе с тактовой частотой графического процессора в 750 МГц и процессом, произведенным по технологии в 0,13 микрона нанесут сокрушающий удар по конкурентам. Специалисты говорят, что PS 3 станет первой системой, способной создавать графику уровня *Monster Inc.* и *Shrek* в режиме реального времени. Так что, вполне возможно, для Голливуда настанут не самые спокойные деньки. О звуке можно даже и не говорить. Здесь обещана полная поддержка 5.1 и 256 каналов. Плюс ко всему: жесткий диск от 120 Гб до 180 Гб, 32x DVD-дисковод (а вполне возможно, что Toshiba может решиться на создание некого гибридного привода) и полная совместимость с PS2 и PS1 (более 7000 игр).



Все тот же Окамото-сан на все той же конференции GDC 2002 сделал прогноз по поводу развития бренда Playstation в относительно далеком будущем (15-20 лет). По его словам, приставки Playstation 6 и 7 будут использовать уже биотехнологии — сродни тем, что сейчас усердно описываются писателями-фантастами.

Мне, как человеку, прошедшему Контру на восьмибитке, все происходящее кажется волшебным сном. А вам, мои дорогие читатели, я советую попытаться осознать, в какое сумасшедшее время мы живем.

По материалам зарубежной прессы Андрей Гайдут

Железный БУМ



VIP — компьютеры

И чего только этим миллионерам не хватает? И крутые тачки у них, и виллы, и жены с ногами от ушей. Так теперь специально для них сделали еще и мини-компьютеры. Две новых серии не очень отличаются от обычных PC ☺. Вот только корпуса сделаны из золота. В модификации *Standart* корпус изготовлен из золота 750-й пробы. Стоимость — 24 тыс. долларов. Модель *VeryPAQ 3660 Luxury* — 69 тысяч. Ее корпус отделан 1200 бриллиантами. Разработкой внешнего облика занимались известные австрийские ювелиры. По желанию заказчика в дизайн корпуса может быть «вписана» его монограмма. Чтобы вас не расстраивать, технические характеристики этих машин приводить не будем.

Куда нам без роботов?

28-31 марта 2002 года в японском городе Йокогама прошла одна из самых значимых в мире выставок роботов — ROBODEX 2002. Заправляла там, естественно, SONY. Компания представила усовершенствованную модель собачки *Aibo*, о которой мы уже писали в предыдущих номерах. Кроме того, SONY продемонстрировала нового развлекательного робота *SDR-4X*. Этот «малыш» ростом всего 58 сантиметров весит 6,5 килограммов и напичкан разнообразным железом. Два 64 bit RISC процессора; семь микрофонов в голове; вместо глаз — две цветные видеокамеры, при помощи которых он определяет расстояние до объектов и обходит их. «Строить и жить» роботу помогает внешний компьютер. На руках у него по пять пальцев. Ходит SDR-4X со средней скоростью 6 метров в минуту, максимальная скорость на ровной поверхности — 20 метров в минуту. Поверхность не обязательно должна быть ровной, робот справляется и с препятствиями.

Ну, хорошо, спросите вы, а что он умеет? Прежде всего, этот робот может узнавать по голосу и внешнему виду своих хозяев (до 10 человек), запоминать слова и команды (память у него и кратко-, и долгосрочная), говорить (разработчики утверждают, что в его словаре около 60 тысяч слов, плюс возможность инсталляции разных языков). А еще это чудо техники умеет петь, вибрируя голосом и пританцовывая при этом на своих механических лапках. Прямо на выставке четверка роботов изобразила из себя «бекстритбойз». На специальной сцене установили микрофон, после чего вынесли вокально-инструментальный квартет, который исполнил несколько японских песен. О возможностях SDR-4X в области брейк-данса пока не сообщается (возможно, для этого понадобится покупка специальной программы-апгрейда ☺). Как видите, уже не только актеры, но и певцы могут опасаться за свою карьеру в далеком продвинутом будущем.

«Животная» тема на выставке не исчерпалась, естественно, одним лишь Aibo. Sanyo Electric показал свою киберсобаку *T7S Type 2*, которая транслирует увиденное ее «глазами» на мобильный телефон владельца. Правда, на этот раз робот был представлен в виде динозаврика. В связи с такой «прозорливостью» для T7S Type 2 придумано еще одно применение — охрана офисов и музеев. Другой представитель фауны — тюлененок *Paro*. Это приятное создание откликается на поглаживания и преданно смотрит вам в глаза. За свой успокаивающий эффект он даже занесен в Книгу Рекордов Гиннеса. Paro используют в терапевтических целях в детских клиниках.

Естественно, что на выставке обсуждались не только развлекательные темы и новые прикольные роботы для дома. Серьезные ученые спорили о том, нужно ли делать роботов похожими на людей, и когда наконец киберразум переплюнет человеческий. Один из ученых высказал мысль, что произойдет это к году эдак 2040. Страшновато немного за будущее человечества. Например, британский *Shadow Robot*, представленный на ROBODEX 2002, оснащен «пневматическими мускулами». При помощи одного такого мускула пятидесяти миллиметров в диаметре робот может пробить кирпичную стену. Пока что он тупой и делает, как говорится, что напишут. А если такие крепыши начнут думать? Но мне кажется, мы с этим как-нибудь справимся — ведь в запасе целых сорок лет.





SOSтавить программку,
SYSтематизировать данные
КАждый может

Сам себе веб-мастер (часть 3)

Случалось ли вам когда-нибудь видеть, как при навигации по сайту перезагружается не вся страничка, а лишь ее фрагмент? Или, более того, можно было прокручивать не все содержимое страницы, а только часть? При этом общие для всего сайта элементы, такие как заголовок, навигационная панель (куча кнопок с названиями разделов), «подвал» (там, где всякие копирайты) оставались на месте? Мы тоже можем так сделать. Для этого применяются фреймы (в переводе это соответствует «фрамуге»). Вот те самые неизменяемые части документа и были фреймами.

Что же такое фреймы?

Страница может быть разбита на отдельные окошки, примыкающие друг к другу. Они и называются фреймами. Фреймы могут иметь имена (если их нужно как-то различать). Между фреймами могут быть нарисованы границы; если же границ не видно, это значит, что они на самом деле есть, но их толщина равна нулю. Фреймы могут менять свои размеры, а могут и не менять. Размеры фреймов можно задавать в пикселях и в процентах от размеров экрана. И напоследок — еще одно откровение: в каждый фрейм загружается *отдельная* страничка.

Как описать фреймы?

Помните, мы говорили, что HTML-документ описывается тегами тегами *head* и *body*.

Так вот, это не совсем так! Это было верно только для бесфреймового документа! Если наша страница содержит фреймы, то вместо *body* нужно писать *frameset* — есть такой тег, по-нашенски это звучит «набор фреймов». Он позволяет задать, как нам разбить страницу на отдельные фреймы: сколько столбцов, сколько строк, размеры отдельных фреймов. Frameset описывает только разбивку на фреймы. А сами фреймы описываются уже внутри *frameset*'а. Для этого есть тег *frame*. Вот он-то и описывает каждую нашу «фрамугу», а именно: можно ли менять ее размеры, откуда загружать в нее документ и тому подобные штуки.

Если в документе есть фреймы, то нет никакого *body*. Все содержимое будет находиться в документах, загруженных во фрейм. Внутри *frameset*'а могут встречаться не только фреймы, но и такие же *frameset*'ы. Ну, кажись, я уже надоел со всей этой нудной теорией. Пора ее применять. На практике и поймем что к чему.

Визуальные редакторы

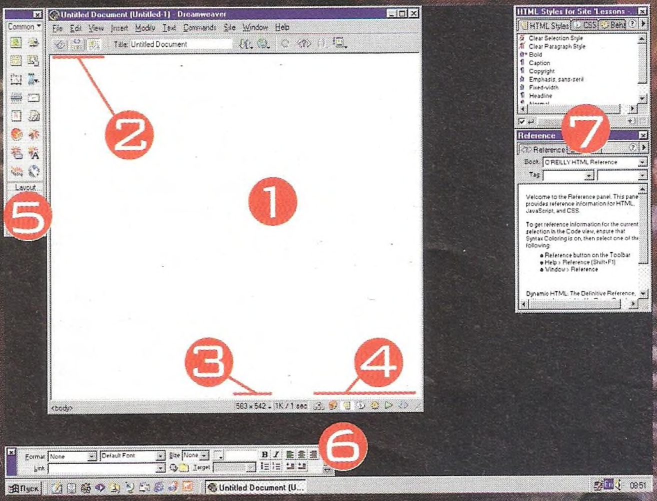
О невизуальных редакторах мы говорили в прошлом номере. В чем же отличие между визуальными и невизуальными редакторами? В том, что в невизуальных мы набирали теги вручную, а потом смотрели, что получилось. А в визуальных мы будем «рисовать» и писать на странице, как будто сразу в окне браузера. Тут требуется маленькое отступление (лирическое ☺). Слова «визуальный» и «невизуальный» не совсем верны — просто лучшего перевода этих понятий еще не придумали. Правильно называть визуальность нужно WYSIWYG (what you see is what you get — «что получишь, видно сразу»). WYSIWYG-редакторы действительно почти полностью оправдывают свое название. Но у них есть два минуса:

- не всегда(!) получишь то, что видишь;
- не все выкрутасы можно сделать только визуально, может понадобиться и дописание/подправление кода разметки вручную.

Итак, самые известные WYSIWYG-редакторы:

- *GoLive* от Adobe;
- *FrontPage* от Microsoft;
- *Dreamweaver* от Macromedia.

У каждого из них — свои изюминки. Но общепризнанным лидером является, без условно, Dreamweaver. С ним и поработаем. Текущую версию 4.0 можно взять по адресу *http://www.macromedia.com/software/dreamweaver/trial/*.



После инсталляции и первого включения экран выглядит так, как это изображено на **рис. 1**.

Основное окно (*1*) — наша будущая страница. Вверху — переключатели режимов (*2*). Внизу — менюшка выбора размера страницы (*3*) и кнопки выбора панелек инструмен-

тов (*4*). Остальные окошки (*5, 6, 7*) и есть эти самые панельки. Особенно интересны панель элементов (*5*) и панель свойств (*6*). Будем учиться сразу в процессе работы.

Первым делом немного подстроим Dreamweaver. Выберите в меню *Edit ⇨ Preferences*. В появившемся окошке слева видны категории настроек. В *Fonts/Encoding* выбираем кодировку по умолчанию *Default Encoding*, равную *Cyrillic (Windows-1251)*. В *Panels* в *Show in Launcher* добавьте все, что можно. *Ok*. В меню *View ⇨ Visual Aids* отметьте *Frame borders*. Вроде все. Можно работать. Если какие-то панельки мешают, их можно закрыть. Вызываются они кнопочками выбора панелек. Если нужно сразу все панельки спрятать (а потом их показать), пользуйтесь *F4*.

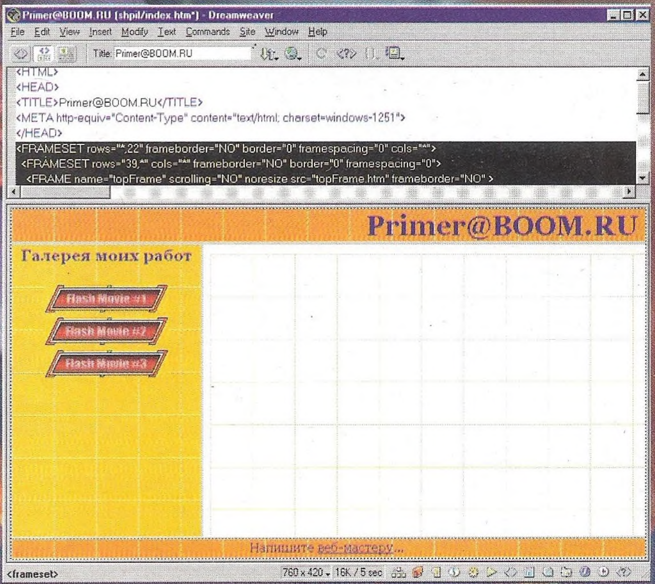
Пишем сайт на фреймах

Итак, вперед! Постараемся сделать вот такой примерчик: сверху — заголовок страницы с названием сайта; снизу — всякие копирайты; слева — менюшка. Эта область будет всегда на экране. А справа будет перегружаемая область, основное содержимое.

Цвет фона будет оранжевый или желтоватый, цвет текста — темно-синий.

Итак, по порядку:

- сразу под строкой меню есть панель инструментов, которая начинается с трех кнопок (рис. 1, *п. 2*). Это режимы работы: показать код, показать код и страницу, показать страницу. Выбираем среднюю. Экран как бы делится на две части. Снизу — наша страница, сверху — соответствующий ей код;
- внизу окна есть строка статуса, а в ней приблизительно по центру — размер рабочей области (рис. 1, *п. 3*). Здесь можно указать размер окна, который будет соответствовать просматриваемой части окна браузера. Я буду делать сайт под разрешение *800 x 600*, а потому выбираю «*760 x 420 (800 x 600, Maximized)*»;
- справа от кнопок выбора режима есть поле *title*. Впишите туда название страницы. В коде можно сразу заметить, как изменился тег *title*;
- в панельке элементов выберите закладку *Frames*. Сразу там стоит *Common*, просто щелкните на это слово, и из него выпадет менюшка;
- на панельке щелкните предпоследнюю кнопку — там, где нарисован один фрейм вверху и два под ним (*Insert Top and Nested Left Frame*). В поле страницы должны появиться серые границы фреймов;
- добавим нижний фрейм. Щелкните на *Insert Bottom Frame* — там, где вверху бирюзовый фрейм побольше, а внизу — белый поменьше;
- кликните в верхний фрейм, выберите *File (Save Frame As*, сохраните его с именем *topframe*, затем так же сохраните нижний, левый и правый фреймы с именами *bottomframe, leftframe* и *main1*;
- кликните в разделяющую фреймы границу. Это наш главный файл — *index.htm*. Еще раз сохраните, но уже через *File (Save Frameset as*. Итого у нас сохранено 5 файлов;
- если кликать во внутренности фреймов, мы будем попадать во вставленные в них документы, а чтобы добраться до самого фрейма, нужно кликать с нажатой клавишей *Alt*. Выделите верхний фрейм. Посмотрите на панельку свойств (рис. 1, п. 6). Его имя *topFrame*. *Src* должно соответствовать имени файла (в данном случае — *topframe.htm*). Выставьте *Borders = No*. Проверьте, чтобы было «оптично» *No Resize* и *Scroll = No*. То же проделайте для оставшихся фреймов, только для *mainFrame* сделайте *Scroll = Auto* (значит, полосы прокрутки будут появляться только в случае, если содержимое не помещается во фрейм);
- теперь заполним верхний фрейм. Кликаем в него. Выбираем *Modify ⇨ Page Properties*. Если очень хочется, меняем *title* (во фреймах тайтла все равно не видно). Выбираем цвет подложки и цвета шрифта и гиперссылок. Везде, где видим *margin*, ставим *0*. Это чтобы документ совпадал с границами окошка, в котором он выводится. Иначе между краем документа и границей окна будет отступ в 5 пикселов. *Ok*;
- во фрейме работаем, как в Ворде. Там я написал название своего сайта *Primer@BOOM.RU*. В панельке свойств уже находятся свойства нашего текста. Задаем *Font, Size* (= 6), жирность, выравнивание вправо. Подтягиваем нижнюю границу фрейма так, чтобы зря не гуляло лишнее место;
- переходим в нижний фрейм. Пишем «Напишите веб-мастеру...» Выделяем мышкой, задаем *Font, Size* (= 3), центрируем. Выделяем слова «веб-мастеру». В панельке элементов выбираем категорию *Common*. Щелкаем на кнопку с письмом (*Insert Email Link*). В окошке вписываем свой *e-mail*. *Ok*. Наконец, подправляем размер фрейма;
- F12! Любуемся в браузере на то, что получилось на текущий момент. Прикидываем затраченные усилия. Вспоминаем, как оно было с не-WYSIWYG-редактором в прошлой статье. Начинаем радоваться ☺.



У меня вышло так (**рис. 2**). У вас должно получиться еще круче.

Результат моих потуг представлен на *primer.boom.ru*. Если возникнут вопросы на тему «почему что-то не работает», сверьтесь с моим кодом.

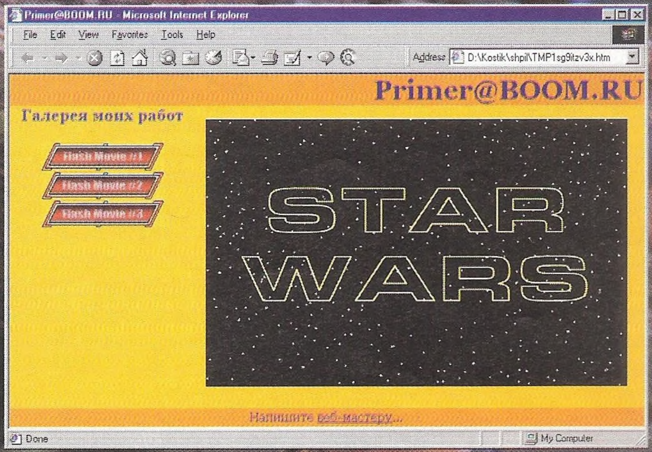
Основные приемы работы по созданию страниц (и сайтов ☺) за эти три номера мы показали.

Пользуйтесь! Дерзайте! Творите!

И помните:

НИЧЕГО НЕ БОЯТЬСЯ!

Константин Тихоновский, программист компании «Десктоп Системз»



Карточный вернисаж

Интересно, существуют ли такие вещи, которые могут заставить рядового школьника или студента сидеть по несколько часов на одном месте (без обещания ему за это энного количества денег на карманные расходы). В общем-то, наверное, способов много: его можно привязать, приклеить клеем «Суперцемент»... Но можно сделать гораздо проще — научить школьника играть в «Меджик». Это настольная стратегическая игра, за последнее время приобретшая достаточную популярность. С одной стороны, это уникальная возможность не покрыться плесенью, так как «Меджик» — хорошая зарядка для мозгов; с другой стороны, это хороший способ обзавестись большим кругом единомышленников в клубах по настольным интеллектуальным стратегическим играм. Итак, уважаемые читатели, приглашаю вас на экскурсию в клуб. Добро пожаловать... Знакомьтесь: это менеджер клуба, который сможет научить вас играть во все представленные игры, а именно:

- **Magic: the Gathering** — для тех, кто уважает фэнтези-монстров, на короткой ноге с толкиенистами и знает, кто такие эльфы, гоблины и орки. Имеет представление о том, как собрать их всех в единую армию и бросить в бой. Как показывает практика, для этого не обязательно 5 лет отслужить в армии — можно просто чаще играть, не забывая спрашивать совета у профессионалов, а таких уже немало — за два года многие стали просто «гуру»;
- **Pokemon** — скорее всего, для тех, кто любит домашних животных, но не имеет возможности держать их у себя дома. Покемоны по национальности японцы, по идейному соображению — бойцы, ну а разнообразием видов напоминают китайцев. Покемонов можно хранить в пластиковых коробках и коллекционировать.
- **Harry Potter** — это новая и очень интересная игра. Все уже знают, кто такой этот парень. Игра очень захватывающая, тем более что правилам можно научиться либо прочитав книгу, либо сходив в кинотеатр.

Но вернемся к нашему менеджеру — именно он посоветует, с чего стоило бы начать.

Далее вы попадаете в заботливые руки членов клуба. У них есть огромные альбомы с карточками, и они сразу предложат что-нибудь поменять. Кстати, членство в клубе не требует уплаты каких-то взносов или платы за вход, единственное требование — вести себя прилично и не мешать другим вершить историю. Клубная доска объявлений позволит узнать обо всем, что произошло, происходит или будет происходить в мире *Меджик*.

Эти игры — настольные виды спорта (сидишь за столом и занимаешься спортом — почти как бег на месте, только гораздо интеллектуальнее).

Как любой вид спорта, Меджик предусматривает элемент соревнования. Дистанция достаточно большая, самое главное — не оступиться, потому что у каждого профессионального игрока есть свой рейтинг, который можно сравнить с зачетной книжкой — любая лажа выглядит удручающе. Турниров по Меджик очень много: для начинающих, для «продолжающих» и для профессионалов. Самый престижный турнир, участие в котором нужно еще заработать,— это Национальный чемпионат Украины. Для того чтобы попасть на Национал, нужно либо целый год играть и заработать себе классный рейтинг, либо выиграть прошлый Национальный чемпионат, либо (последний, но не самый худший вариант) выиграть региональный чемпионат. То есть вы понимаете, что Меджик — это не игра для избранных киевлян, клубы есть во всех крупных городах Украины. Более подробную информацию о местах расположения клубов можно получить на сайте *www.sargona.com.ua*. Выиграли — добро пожаловать к нам!

Как не каждый может поучаствовать в национале — так и не всякий судья может судить чемпионат такого уровня! Первый украинский чемпионат судил Кирилл Грильон, который имеет четвертый уровень судейства (то есть просто гигант меджиковской мысли). В турнире принимали участие ребята из Одессы, Львова, Симферополя, Севастополя, Донецка, Днепропетровска. Кстати, особо одаренные могли попытать свои силы и попробовали сдать экзамен на судейство — получилось не у всех, но, в общем-то, это нелегкая работа...

Для тех ребят, которые не прошли по требованиям в ряды участников Национального чемпионата, устраивались турниры попроще, где игроки могли попробовать свои силы и выиграть призы. Да, кстати о призах! Лично для меня это самая интересная тема, так как Меджик — это еще и хороший способ получить денежные (и не только денежные) призы. Фонд прошлого чемпионата позволил бы мне месяца три не работать, а лежать на диване, как озеро, и отражать облака. За первое место киевлянин *Артем Казачук* получил телевизор и 500 у. е. Не могу сказать, что эти призы достались ему легко — к концу второго дня турнира, приблизительно около 11 часов вечера, проходил финальный бой, вокруг ребят собрались игроки и молча наблюдали за ходом игры. Артем оказался сильнейшим. После победы на национальном чемпионате ребята, вошедшие в *топ 8*, были приглашены на чемпионат Европы. А те, что вошли в *топ 4*, получили возможность поехать на чемпионат мира в Торонто.

Так что при более подробном рассмотрении Меджик — это средство проведения своего свободного времени, некислый способ заработать классные призы, покататься по стране, а то и по миру.

Пора и вам приобщаться — с нами не соскучитесь!!!

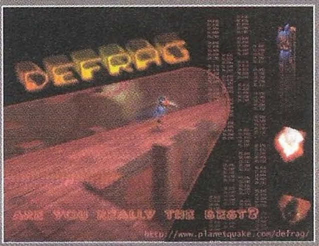
Ирина Ткаченко

Трикджампинг – как явление новой эпохи

Со времен первого *Quake* умами настоящих игроманов завладела мысль о том, что возможности игры позволяют не только банальные бег и ходьбу, но еще и полет. Для этого, правда, приходится прибегать к нештатным методам — стрелять себе под ноги ракетами или становиться на гранаты. Во втором Quake эта идея была доведена до своего пика. Как говорят настоящие прыгуны и трюкачи: «Если ты не знаешь шести способов запрыгнуть к Megahealth на первой карте — ты не видел Квейка».

Именно во времена *Quake 2* началась мания прыжков. Прыгать стали и с раскруткой (так называемый *circlejump* — когда при прыжке игрок немного поворачивает мышку), и боком (*strafejump*, когда перед прыжком нажимается strafe — шаг влево или вправо), и *rocketjump* (во время пряжка делается выстрел из rocket launcher), и *grenadejump* (отстреливается граната, после чего на нее наступают и подпрыгивают). Все эти варианты дают возможность прыгнуть в 2-10 раз дальше, чем при обычном прыжке. Комбинируя прыжки, можно делать такие варианты, как *circle-strafe-grenade-rocketjump*. Этот монстрообразный прыжок отбирает кучу здоровья, но при этом относит вверх и вперед на небывалое расстояние.

С приходом *Quake 3* обнаружилось, что **трикджампинг** (trickjumping — трюковые прыжки, так это называют



любители и профессионалы) не умер, а только-только начинает развиваться. В этой игре необычайно доступными стали многие из этих прыжков, а также добавились новые виды трюковых приемов. Причиной появления новых видов передвижения стало введение таких видов оружия, как Plasmagun и BFG. С помощью сплэша (вспышек) плазмы можно подниматься по отвесной стене, подойдя к ней в упор, подпрыгнув, выстрелив и придерживая кнопку выстрела — этот прием называется *plasmaclimbing*. Сделав одиночный выстрел плазмой себе под ноги можно прыгнуть так же далеко, как при стрейф- или секлджампе, но еще и чуть выше. Стрельнув же из BFG, можно вообще взлететь как птица.

Сначала опытным путем, потом и теоретически фанатам трикджампинга удалось доказать, что самый дальний круговой прыжок получается при повороте мыши на угол 12°, если при этом fps (*frame per second* — частота кадров в секунду) равна 200, 166, 142, 125, 111, 100, 90, 83, 76, 71, 66 и еще нескольким определенным значениям. Продвинутые игроки настраивают систему на fps, равную 142,— на это способен средний игровой ПК.







Появилась масса поклонников нового вида спорта, а трикджампингу теперь посвящено множество страниц в интернете. К примеру, сайт *pimpjumping.com* собирает массу поклонников, многие из которых — признанные лидеры трюкового Quake. Большинство из них европейцы: французы, жители Великобритании, Швеции, Дании, России. Есть и представители Аргентины, Китая, США.

Неподготовленному игроку в Quake не стоит смотреть демо-ролики с участием *Michael Flatley* — известнейшего в мире трюкача. То, что он сделал для победы в турнире по трикджампингу на карте Q3DM17, не поддается описанию. Всевозможные виды прыжков с использованием рокетланчера, падов-трамплинов, Quad Damage; комбинация прыжков на дальность, на высоту с использованием телепортов и т. д., и т. п. И все это — без каких-либо читов типа бессмертия (чем грешат начинающие джамперы и трикеры) в одном непрерывном ролике, длящемся несколько минут.

В прошлом году был создан MOD (модификация) для Quake 3 под названием *Defrag* (*http://www.planetquake.com/defrag*), позволяющий не только делать разные трюки, но и определять сильнейшего в этом деле. Defrag записывает демо-ролики прохождения карт, предназначенных для тренировки отдельных прыжков или их комбинаций, а также для тренировки меткости стрельбы, определяя при этом время прохождения карты с точностью до тысячных долей секунды, а скорость передвижения — с точностью до километра в час. В Defrag проявились таланты таких трикджамперов, как *Mati@$$* из Аргентины, *Uni* из Москвы, *Kull* из Норвегии, *Impartial* из Канады и многих других.

А трикджампинг снова набирает обороты. Среди трикеров появились и трикджампмапхакеры, которые не только проходят все те же трюковые карты, но еще и делают на них «запрещенные» приемы, придумывают разные хитрые ходы. Я сам прихожусь именно на эту категорию. Последнее мое достижение — хак карты томского дизайнера *ficsator* из трикклана ^_^, недавно созданного в СНГ.

Pagan Max

P. S.: отдельное спасибо минскому клану Coldiri за предоставленные скриншоты.







Первый украинский фестиваль Интернет

http://www.internetua.net

*Как долго все «интернетчики» — хакеры, юзеры, геймеры, чатлане, серферы и все остальные — жили в ожидании чего-то большого и светлого. И вот... дождались. Наверное, смешным будет представление события, нашумевшего в 2001 году в Украине. Но все-таки давайте познакомимся поближе — «**Первый украинский фестиваль Интернет**».*

Наш собеседник — Олег Жолобов, председатель оргкомитета Фестиваля:

— Наша цель — это популяризация интернета в Украине. Оценка уже существующих проектов, подведение итогов с целью качественного улучшения и развития сайтов, проектов и новых технологий, связанных с интернетом. Уже сейчас интернет для многих является не только развлечением или источником знаний, но и бизнесом. Обратите внимание, каков рост конкуренции в сфере провайдеров интернет и IP-телефонии. Как операторы мобильной связи в рекламных кампаниях продвигают свои порталы и услугу WAP.





С какой скоростью входит на украинский рынок новая услуга электронных платежей.

А ведь конкуренция — это основной признак востребованности.

Идея проведения Фестиваля появилась не просто так. Организатором Фестиваля является компания «Best Card Service», генеральным директором которой я являюсь. Компания специализируется на продаже предоплаченных услуг — карточек доступа в интернет, IP-телефонии и мобильной связи. А сейчас уже и карточек электронных платежей (например, компании «PayCash»).

За последние полтора года рост продаж карточек интернет-доступа настолько увеличился, что факт огромного спроса уже просто не подвергается сомнению.

Если раньше основная аудитория пользователей Интернет ограничивалась возрастом от 16 до 22 лет, то сейчас — от 12 до 55 лет.

Побывав на Церемонии Награждения лауреатов и обладателей Гран-при Фестиваля, хочется отметить, что от яркого шоу удовольствие получали не только «старожилы интернета» и счастливые победители, а и большинство тех, кто только завтра сядет за компьютер и, быть может, только послезавтра станет этим самым Пользователем.

— Да, действительно, все акции Фестиваля мы выстраиваем таким образом, чтобы они были интересны не только тем, кто без инета себя уже не представляет. Так как одной из задач «Первого украинского фестиваля Интернет» является популяризация интернета, мы стараемся максимально расширить целевую аудиторию за счет шоу-программ, различных конкурсов и т. п. Пытаемся найти и наиболее ярко продемонстрировать возможности интернета в сферах, ранее абсолютно чуждых «Всемирной паутине».

Например, рождением гимна «ИнтернетUA» мы обязаны как интернетчикам, так и людям, пока еще не относящимся к таковым. Изначально был объявлен конкурс на лучший текст гимна. Из более чем сотни присланных текстов, жюри отобрало пять. На официальном сайте Фестиваля (*http://www.internetua.net*) в течение недели проходило «народное» голосование среди пользователей. В конечном итоге, был выбран текст, под который была написана музыка, сделана аранжировка. Во время записи Гимна, на студии FDR (спасибо Роману Кальмуку) исполнители («Игрушки», Росава, «Mad Heads», «S'бей пепел'S») «подчистили» текст до неузнаваемости. В конечном итоге во время церемонии награждения, где состоялась презентация Гимна, Вы услышали продукт, имя которому *«ИнтернетUA»*.

После Церемонии награждения в воздухе и во многих СМИ витала фраза, что, мол, Фестиваль закончился.

— На самом деле Фестиваль продолжается. В нынешнем году прошли такие акции как *«доКликайся до сердца»* — 14 февраля и 23 марта акция *«Забей!»*, посвященная такому виду спорта и интеллектуальному отдыху, как бильярд. В апреле в рамках «Первого украинского фестиваля Интернет» стартует серия акций: *«Музыка и Интернет»* (презентация сайта группы «Talita Kum»), празднование четырехлетия компании «Topping». Стартуют акции по городам Украины. Планируется проведение «Дней открытых дверей в Интернет». Подведением итогов 2002 года станет конкурсная программа сайтов и интернет-проектов, а также церемония награждения лауреатов и Гран-при Фестиваля, которая состоится 21 декабря. С условиями проведения акций, конкурсов, а также разыгрываемыми призами более подробно можно ознакомиться на официальном сайте Фестиваля — *http://www.internetua.net*.

В завершение хотелось бы поблагодарить наших партнеров:

- официального провайдера Фестиваля — компанию «УкрНет»;
- bнтернет-партнера — компанию «Topping»;
- официальное пиво «Оболонь»;
- чат «Bizarre»;
- компанию «Александров& Опольский»;
- издательский дом «КОМИЗДАТ»: журнал «Шпиль!» и газету «ComputerWorld/ Украина»;
- журналы «Мой компьютер», «ИнтернетUA», «What's on», газету «Украина молодая»;
- «Новый канал», программу «K.I.S.S»;
- радиостанции «ХитFM» и «Европа+».

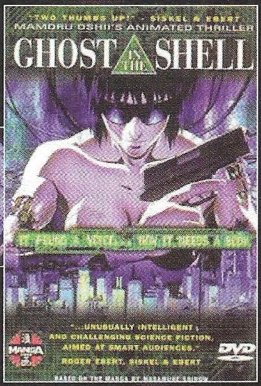
Отдельное СПАСИБО нашим друзьям и всем вам, так как Фестиваль, на самом деле, мы делаем для вас и вместе с вами.

На этой оптимистичной ноте хотелось бы поставить точку, но логичней будет заменить её на другой знак препинания...

Далі буде!

Японское название: Ghost in the Shell
Английское название: Ghost in the Shell
Формат: полнометражный фильм (1995)
Жанр: философский киберпанк с элементами полицейского боевика
Создатели: мангака — Сиро Масамунэ;
автор сценария — Ито Кадзунори;
режиссер — Осии Мамору;
композитор — Кавай Кэндзи;
меха-дизайнер — Кавамори Седзи;
студия — «Production I.G.»





Это нашло Голос... Теперь этому нужно Тело

Одна из лучших работ в стиле аниме, если не самая лучшая. В основу фильма легла манга Masamune Shirow — загадочного автора, пишущего в стиле киберпанка. Однако создатели фильма ограничились экранизацией лишь одной сюжетной линии — борьбы майора Кусанаги и ее коллег по Секции № 9 с хакером по прозвищу *Puppetmaster* (Кукловод). Фильм от этого нисколько не пострадал, а по сравнению с манга даже выиграл, став менее запутанным. Сюжетная линия осталась нетронутой, вплоть до диалогов персонажей; а совершенно не имеющие отношения к делу события, вроде восстаний роботов и проведения антитеррористических операций, отбрасывающие читателя от долгожданной развязки на двадцать-тридцать страниц каждое, остались «за бортом». Как говорят киношники — убрали воду.

Сюжет

2029 год, компьютерные сети правят бал. Мир стал настоящей киберпанк-антиутопией с безграничными возможностями. Медицина и наука позволяют создавать не только киборгов с телами-компьютерами, но и людей-зомби, чье сознание полностью контролируется другими «полуразумными» (с сознанием маленького ребенка) механическими агрегатами, а также разумные бестелесные компьютерные *программы-вирусы*, использующиеся спецслужбами для проникновения в чужие секреты.

Одна из таких разумных программ — «*Проект 2501*» — вдруг осознала свою сущность, став тем самым первой за всю историю цифровой индустрии подлинно разумной компьютерной программой. Новым именем программы стало «*Кукловод*» — оно объясняло ее способность управлять в своих целях множеством зомби, как марионетками. Разбираться во всем этом поручено группе агентов из 9-го отдела спецслужб.

Киборг «*Майор*» (Мотоко Кусанаги, раннее бывшая человеком) — главная героиня фильма — выполняет по распоряжению начальства различные операции, связанные с поимкой или устранением неугодных лиц. Встреча с Кукловодом резко меняет ее взгляды на жизнь. Ведь она — киборг, и теперь перед ней стоит вопрос: «Что разумнее — сознание человека в теле машины или компьютерная программа в человеческом теле? И вообще что такое «разум»?»

Фильм вникает в вопросы о формах и видах жизни, рассматривает ее неравенства с разных точек зрения (искусственного и живого человека). Он воистину сложен и неоднозначен. Интересно, как бы вы себя почувствовали, если бы узнали, что вы — набор ноликов и единичек в одной большой микросхеме и по ходу дела являетесь результатом чего-то эксперимента? Я бы завис в нулевом цикле, а киборги смиряются с этим и продолжают существовать дальше.





Тем не менее, ознакомление с первоисточником (само собой разумеется, уже давно переведенным на английский язык), все-таки рекомендуется.

Недостатки манги **Ghost in the Shell**: отмеченная выше затянутость и путаница в развитии сюжета. А также присущее автору специфическое чувство юмора, объяснимое, по всей видимости, желанием сохранить собственное психическое здоровье при описании антиутопии мира будущего. Однако все это с лихвой компенсируется серьезностью подхода к проблеме человеческого сознания и проблемам взаимоотношений живого и искусственного. Плюс ко всему, обилие кровопролития, которое «мы все так любим»,— что нехарактерно даже для традиционной «взрослой» манги.

Увы, менее чем за два часа показать все это в полном объеме нельзя, и сильно урезанные философские беседы и перестрелки были приправлены потрясающей графикой, великолепной музыкой и звуковыми эффектами. Собачки и киборги с электронными мозгами на вакуумных лампах и миниатюрных процессорах заменены мусором, плавающим в грязной воде в лучших традициях «Сталкера». Все мрачно, как и должно быть.

Дополнительная информация

В 1997 году фильм получил два главных приза Международного фестиваля анимации (World Animation Celebration, проходит в США) — за лучший полнометражный фильм и за лучшую режиссуру полнометражного фильма.

Резюме

GITS *является одним из самых известных современных аниме-фильмов, наряду с Akira режиссера Катсухиро Отомо и* Mononoke Hime Хайо Миядзаке. Культовая классика японского киберпанка, один из самых известных за пределами Японии аниме-фильмов. Совершенная графика, отличная музыка. Смотреть (очень желательно — в хорошем качестве записи) рекомендуется всем, кто понимает в компьютерных технологиях.

Sova



Наша редакция тут подумала и решила создать образ журнала «Шпиль!». Что из этой затеи получится, зависит исключительно от вас и от количества присланных (и желательно заполненных) анкет. Будем создавать Франкен... точнее — ШПИЛЬ!

Пол:
- ❑ М
- ❑ Ж
- ❑ WC

Возраст:
- ❑ До 20 (зеленый)
- ❑ 20–30 (просвещенный)
- ❑ 30–50 (опытный)
- ❑ бессмертный (всемогущий)

Рост:
- ❑ карлик
- ❑ средняк
- ❑ дылда

Вес:
- ❑ до 50 кг
- ❑ 50–100 кг
- ❑ 16 мегатонн

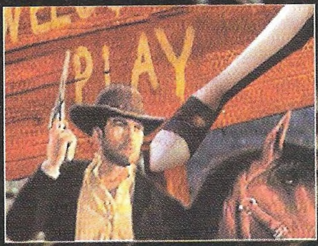
Телосложение:
- ❑ сухарь
- ❑ атлет

Цвет кожи:
- ❑ белый
- ❑ желтый
- ❑ черный
- ❑ салатовый

Волосы:
- ❑ Брюнет
- ❑ Шатен
- ❑ Блондин
- ❑ Рыжий
- ❑ Лысый

Наличие зубов:
- ❑ да
- ❑ нет

Глаза:
- ❑ зеленые
- ❑ голубые
- ❑ карие
- ❑ повылазили



Уши:
- ❑ малые да удалые
- ❑ большие и еще удалее
- ❑ отсутствуют по причине страшной болезни

Нос:
- ❑ малый
- ❑ средний
- ❑ хобот — шо не балуйся

Есть ли жалобы на:
- ❑ ветрянку
- ❑ недержание
- ❑ сотрясение мозга
- ❑ свинку
- ❑ призыв в армию
- ❑ жизнь

По жизни:
- ❑ веселый раздолбай
- ❑ галимый зануда
- ❑ скучный заучка
- ❑ свой парень

Любимые книги:
- ❑ АЗБУКА
- ❑ Как накачать мышцы за 2 дня
- ❑ Оружие XX века
- ❑ Сказки народов мира
- ❑ Большая биомолекулярная энциклопедия
- ❑ Крутые против приблатненных — 4
- ❑ Как правильно кушать макароны

Любимые фильмы:
- ❑ Терминатор
- ❑ Терминатор-2



- ❑ Весь в ожидании Терминатора 3
- ❑ Приключения электроника
- ❑ Зона
- ❑ Жизнь Марии-Селесты

Любовь к животным:
- ❑ да, особенно под майонезом
- ❑ член Общества защиты животных
- ❑ браконьер по матушкиной линии

Отношение к наркотикам:
- ❑ не употребляет
- ❑ шоо ваще спрашивают, пацаныыы...

Профессия:
- ❑ тренер по боксу
- ❑ специалист по промышленному альпинизму
- ❑ мастер по дымовентиляционным каналам
- ❑ токсидермист
- ❑ дизайнер мягкой игрушки

Вероисповедание:
- ❑ христианин
- ❑ иудей
- ❑ мусульманин
- ❑ буддист
- ❑ I'm God

Любимые игры:
- ❑ настольные
- ❑ карточные
- ❑ компьютерные
- ❑ приставочные
- ❑ политические

Любимый жанр компьютерных игр:
- ❑ strategy
- ❑ action/FPS
- ❑ RPG
- ❑ adventure/quest
- ❑ arcade
- ❑ erotic games

«Шпіль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р., **№ 4 (8)**

Видавець ТОВ «Дєкабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —
І.І. Шереметьєв

Редактори —
А. Гайдут, Ю. Гладкий, І. Предко

Літературний редактор —
О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки —
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання —
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —
О. Шевченко

Служба розповсюдження —
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун, О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 15.04.2002.

Наклад 12 000 прим.

Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Дєкабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе Зразкова друкарня «Блиц Принт» (м. Київ, вул. Довженка, 3).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЄКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708

Тел.	(044)	550 6223
	(044)	553 3986
	(044)	553 5547
Тел./факс:	(044)	553 1940

E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com, www.gamespot.com, www.gamesville.com, www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

Раздаем подарки!

компьютеры + программы ЛУЧШИЙ в Украине журнал об информационных технологиях ищет для вручения подарков:

- ЛУЧШЕЕ подписное агентство — то, которое достойно увеличит подписку на К + П;
- ЛУЧШЕГО почтальона — того, кто оформит наибольшее число подписок на К + П.

Итоги акции подводятся по окончании подписной кампании.
Подробности — по телефону (044) 553-1940; 550-6223.

Рулезный вираж!

Для подписных **СУПЕР-АГЕНТОВ** журнала «Шпиль»
Те, кто оформит через редакцию наибольшее число подписок на **ШПИЛЬ!** получат:

- Руль для машины (PC, а вы что подумали?),
- лицензионные игры,
- интернет-карточки

мы с вами одной крови
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ
ШПИЛЬ!
ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Условия акции:

- ⇨ Подписываете на **ШПИЛЬ!** друзей, учителей, родственников и просто прохожих ☺
- ⇨ Перечисляете деньги на расчетный счет редакции через любое отделение Сбербанка или почты.
- ⇨ Присылаете в адрес редакции до 01 июля 2002 г. (почтой, факсом, почтовым голубем или на собачьих упряжках) копию платежного документа и ВЕСЬ список подписавшихся с почтовыми адресами (не забудьте указать индекс!) и телефонами.

Ждете подведения итогов 01 июля — и получаете **ПРИЗЫ!**



LEXMARK
Passion for printing ideas.™

Подарки любезно предоставлены:

- ⇨ Представительством компании **LEXMARK**, *www.lexmark.ru*
- ⇨ Сетью магазинов **MByte**, бульв. Леси Украинки 17, пр. Победы 20
- ⇨ Магазином **GAMELAND**
- ⇨ И, конечно, **ИД КОМИЗДАТ**

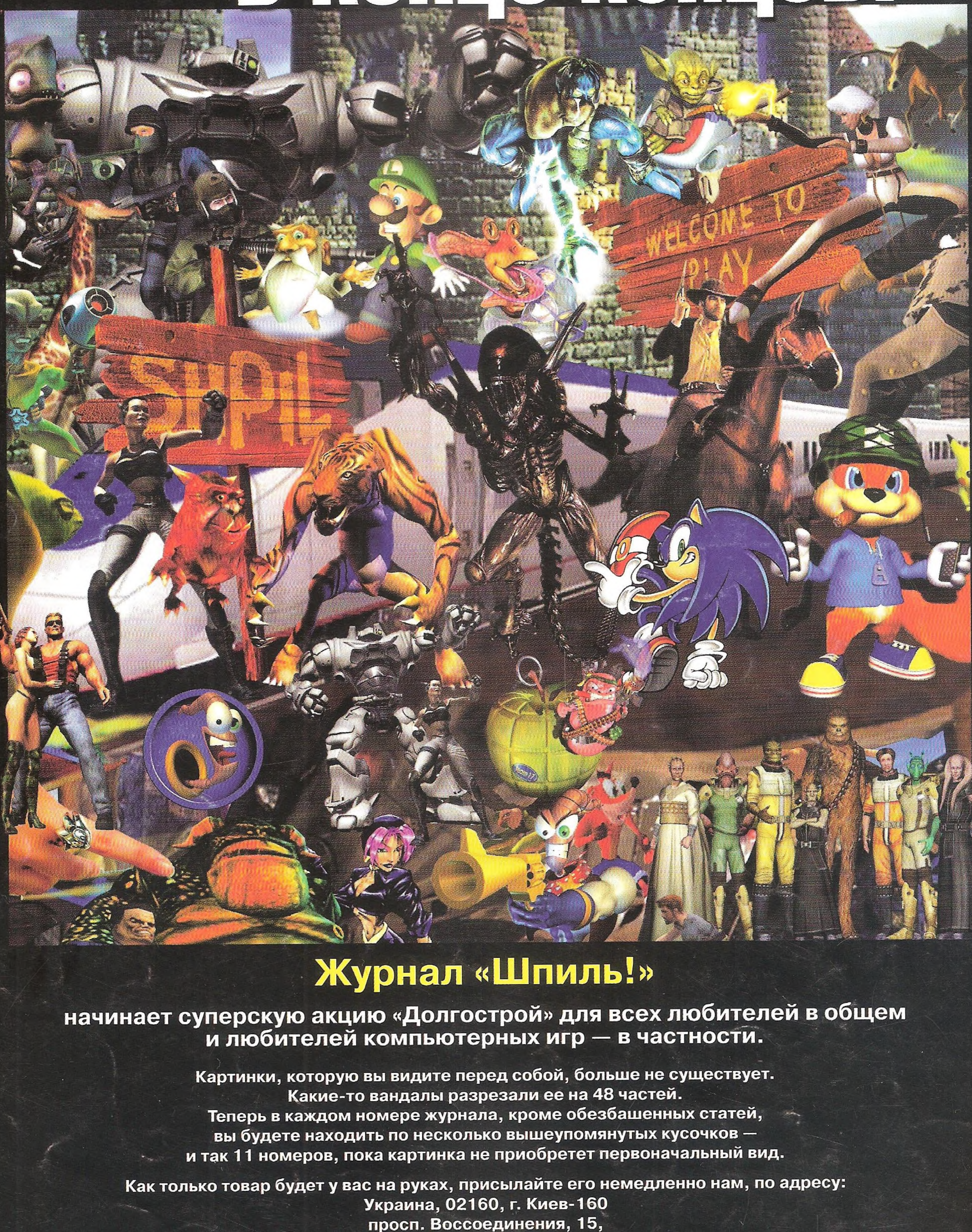
MByte

GAMELAND

Наши реквизиты:
Получатель: ООО «**Декабрь**», пр-т Воссоединения, 15, 7-й этаж, г. Киев, 02160
Тел./факс (044) 553-3986, 550-2092, e-mail: *market@comizdat.com*
р/с № 26007103801 в АКБ «**Интеграл**» г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

КОМИЗДАТ

Внимание! Attention! Achtung, в конце концов!



Журнал «Шпиль!»

начинает суперскую акцию «Долгострой» для всех любителей в общем и любителей компьютерных игр — в частности.

Картинки, которую вы видите перед собой, больше не существует.
Какие-то вандалы разрезали ее на 48 частей.
Теперь в каждом номере журнала, кроме обезбашенных статей,
вы будете находить по несколько вышеупомянутых кусочков —
и так 11 номеров, пока картинка не приобретет первоначальный вид.

Как только товар будет у вас на руках, присылайте его немедленно нам, по адресу:
Украина, 02160, г. Киев-160
просп. Воссоединения, 15,
7-й этаж, к. 708, «Шпиль!».

Вас ждут сногсшибательные призы!

Если вы не знаете, где купить недостающие номера — позвоните в редакцию.
Мы подскажем, где это сделать. Тел.: 044-550-6223